AYLIK
BİLGİSAYAR
OYUN
DERGİSİ
TEMMUZ 1997
SAYI: 28
400.000 TL
(KDV DAHİL)

GAMESHOW

PC OYUNLARINDA TÜRKİYE'NİN 1 NUMARASI

PC

COMMANCHE 3

LARRY 7

ARK OF TIME

KICK OFF 97

COUNTERSTRIKE

WAGES OF WAR

MAGIC GATHERING

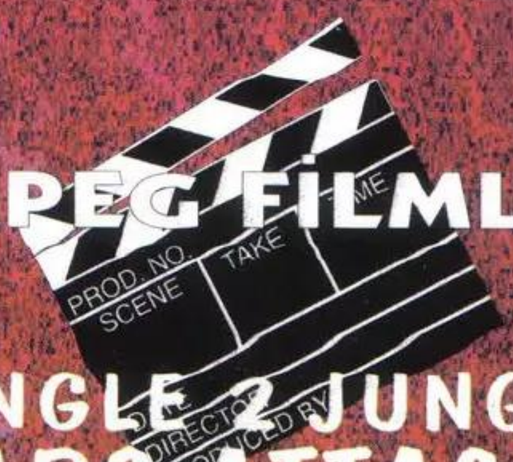
REDNECK RAMPAGE

PREM. MANAGER 97

OVERDOSE, FRP, CHEATS, ENGİN ABLA, AMIGA DOSTU ve KONSOL OYUNLARI

ANGELS COMPUTER

GELİŞMİŞ MULTİMEDİA SİSTEMLERİ İÇİN HEMEN ARAYIN.
CD-WRITER, TARGA EKRAN KARTI,
FAST SCSI-2 HD İÇİN UYGUN FİYATLARIMIZDAN YARARLANIN.

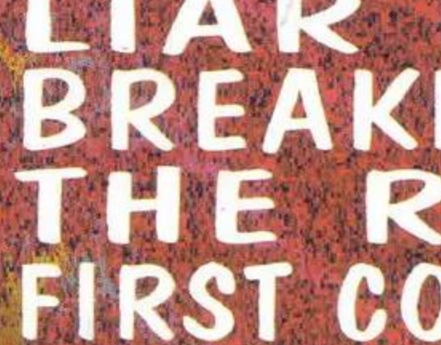


▶ MPEG FİLMLERİ

JUNGLE 2 JUNGLE
MARS ATTACKS
LIAR LIAR
BREAKDOWN
THE RELIC
FIRST CONTACT
CABLE GUY
BRAVE HEART
LOST WORLD
THE SAINT

▶ EN YENİ CD OYUNLARI

OUTLAWS
NEED FOR SPEED 2
REDNECK RAMPAGE
THEME HOSPITAL
P.MANAGER 97
YODA STORIES
INTERSTATE76
ARK OF TIME
KICK OFF 97
THE LAST EXPRESS



▶ CD WRITER

PHILIPS CDD 2000 (4XREAD, 2XWRİTE)
YAMAHA CDR 100II (6XREAD, 4XWRİTE)

▶ BOŞ RECORDABLE CD

PHILIPS CDR-74

BAĞDAT CAD No: 310/2 CADDEBOSTAN - İSTANBUL
TEL: 0216 3029075 FAX:0216 3583173
Web Site: http://www.angelscomputer.com
E-Mail: Angels@angelscomputer.com

INTER
COMPUTER & MUSIC SHOP

Inter'e gelmek için bir değil birçok nedeniniz var!

En uygun fiyata alabileceğiniz Pentium sistemler:

P-133 ELECTRA

16 MB EDO RAM
2 GB HDD
1 MB S3 TRIO 64
16 x CD-ROM
16 BIT SES KARTI
14" 0.28 NI/LR MPRII SVGA
MOUSE + PAD
WIN95 KLAVYE
WINDOWS 95 İŞLETİM

1079$

P-166 MAGMA

16 MB EDO RAM
2 GB HDD
1 MB S3 TRIO 64
16 x CD-ROM
16 BIT SES KARTI
14" 0.28 NI/LR MPRII SVGA
MOUSE + PAD
WIN95 KLAVYE
WINDOWS 95 İŞLETİM

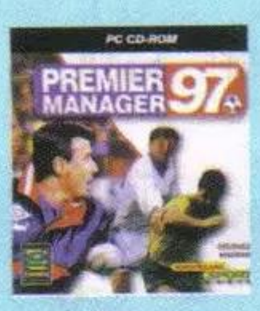
1179$

33600 Fax/Modem alan herkese NETONE'dan
1 ay 40 saatlik Internet erişimi bedava!

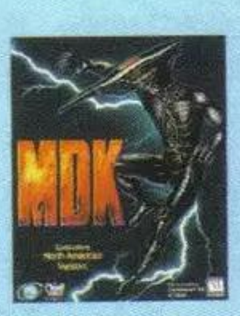
En yeni CD oyunları

~ KKND ~

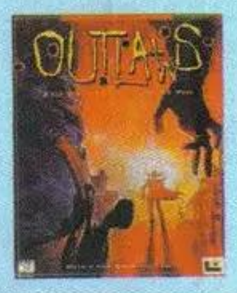
~ NFS2 ~



~ PM97 ~



~ MDK ~

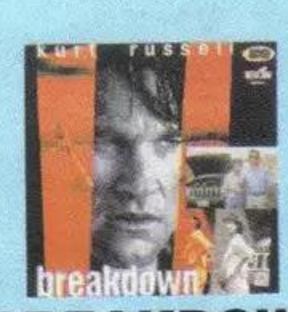


~ OUTLAWS ~

En yeni MPEG Filmleri

- VOLCANO
- ERASER
- GLIMMER MAN
- DOUBLE TEAM
- STAR TREK - FIRST CONTACT

THE LOST WORLD



BREAKDOWN

JUNGLE 2 JUNGLE

ADULT MPEG'LER

CEP TELEFONLARI ve AKSESUARLARI: PANASONIC,NOKIA,ERICSSON

MÜZİK KASETLERİ ve CD'LERİ

ADRES: İSTASYON CAD. NO:20/D YEŞİLYURT İSTANBUL
TEL : 0-212-663 40 02 / 0-212-573 59 83
FAX : 0-212-573 28 53 / e-mail : inter@netone.com.tr

IŞIK BİLGİSAYAR

...CD KAYIT YAPILIR

...ÖZEL GÜNLERİNİZİN KASETLERİNİ CD'YE ATIYORUZ (NİŞAN, DOĞUMGÜNÜ vs.)

...VIDEO ADULT CD

...FİRMALAR İÇİN 450 DİSKETLİK CD'de HAZIR OYUN ARŞİVLERİ

...ORJİNAL FİLM CD'LERİ

...EN YENİ DİSKET OYUNLARI

STRATEJİ PACK

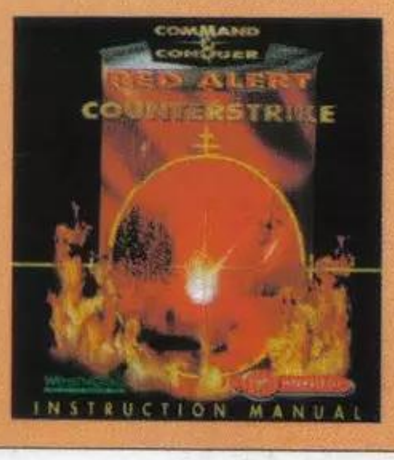
SADECE 20$

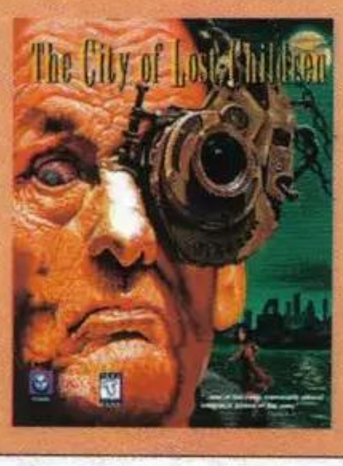
- DUNE II
- MAX
- MAD TV II
- RED ALERT
- RED ALERT DATA
- CM2 TÜM SERİSİ
- SWOS 97
- CANNON FODDER I,II
- THEME PARK
- FIELDS OF GLORY
- COLONIZATION
- UFO
- XCOM
- TRANSPORT TYCOON
- SIMCITY'nin TÜM SERİSİ
- MASTER OF MAGIC
- PANZER GENERAL
- PORTS OF CALL II
- BATTLE BUGS
- WAR IN RUSSIA
- WARCRAFT I .....

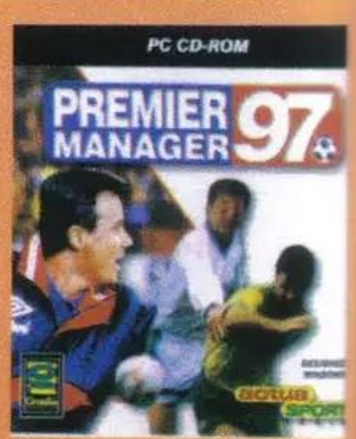
TOPLAM 75 OYUN 1 CD'DE

...ŞOK FİYATLARLA OYUN CD'LERİ

...SİPARİŞLERİNİZ KARGO İLE BİR GÜNDE ELİNİZDE







BANKA HESAP NUMARASI: İŞ BANKASI YENİŞEHİR ŞUB. 3434301 (ALİ IŞIK ADINA)

ADRES: SAKARYA CAD. ERTUĞ HAN. NO: 17/19 KIZILAY/ANKARA TEL&FAX: 0312 435 5943

GAMESHOW

SAYI: 28

Bu OFFicial ayrılık açıklamam:
Ocak ayından beri dergide gerilim var. Bunun (benle ilgili olan tarafı)artık benim istediklerimi kaale almıyor olmaları.
Yazılar kötüleşiyor.../ Şu yazar kötü yazıyor...
Sayfa/web için şu lazım.../ Bu köşe sıktı kaldıralım/değiştirelim...
Ya da sayfalara dokunmayın, yazı kısa gelirse bana haber verin...
Falan diyorum kimse iplemiyor. Bunun sebebi dergi iyi gidiyor diye herşeyi bildiklerine mi karar verdiler, yoksa bana kişesel bir gıcıkları mı var bilmiyorum ama her şeyiyle uğraştığım bir dergide Almanya'daki başçavuşun eşşeği rolüne düşmekten çok sıkıldım. Bunun egoyla falan alakası yok, ellerine her ay bitmiş sayfalar geçiyor diye rahatlar, dergicilik oynuyorlar. Bilmiyorum farkında mısın, derginin görünüşü güzelleştikçe içeriği giderek daha kalitesiz oluyordu. Emin gidecek, Mert gelecek dediler, onun için bir ay daha bekledim ama Mert ya Emin'den farkli diil, ya da aynen Emin'in dediklerini yapıyor. Son sayıda da bir değişme/gelişme olmadı.
Bırakılıp gidilir mi diiceksin, açıkcası ben de hiç mutlu diilim şu an, o kadar uzun zamandır yapıyorum ki, şimdi kendimi çok 'boş hissediyorum'. Ben de bazen kalsamıydım diyorum ama yukarıda anlattıklarımı anladıysan bana hak vereceğini umuyorum.

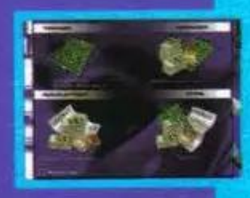
MAC

Yaklaşık 2 senedir beraber çalıştığımız, dergiye çok şeyler verdiği bir gerçek olan Murat Adanç ardında bu e-mail i bırkararak aramızdan ayrıldı. Hayırlısı olsun...

M.Emin Gür

RED. RAMPAGE 8
MAGIC GATHER. 10
ARK OF TIME 14
COMMANCHE 3 22
LARRY 7 26
KICK OFF 97 30
WAGES OF WAR 38
PREM. MAN. 97 40
LOST CHILDREN 42

C.STRIKE	18	MENZO.	34	OVERDOSE	44
NOT	48	CHEATS	50	ENGIN	54
AR@RIM	58	AMIGA	60	ANOTHER W.	62



Kamer Bilgisayar Tic.San.Ltd Şti.
Adına Sahibi
M. EMİN GÜR

Genel Yayın Yönetmeni
MERT TOPÇU

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
TİMUR ÇATAKLI

Yayın Danışmanı
POLAT YARIŞÇI

Reklam Sorumlusu
ENGİN SÜZEN

Halkla İlişkiler
ÖZGÜR GÜLTEKİN

Kapak Tasarım ve Sayfa Düzeni
MERT TOPÇU

Yazarlar
(alfabetik sırayla)
Burak Bayburtlu, Timur Çataklı, Muhammet Dabiri, Şahin Derya, Özgür Gültekin, Aykut Güner, Efe Mumoğlu, Engin Süzen, Gökhan Tarcan, Mert Topçu, Serkan Uybaş, Polat Yarışçı, Levent Yarlı

Renk Ayrımı
Diacan (212) 519 45 49

Baskı ve Cilt
Şan Ofset (212) 233 05 88

Genel Dağıtım
BİR-YAY A.Ş.

Yazışma Adresi
Ihlamurdere Cad. Çelebioğlu Sok. Akel İşhanı No:2/5 Beşiktaş,80690,İstanbul

Telefon
(212) 260 02 25
(212) 260 37 76

Fax
(212) 259 07 91

E-Mail
gameshow@gsmnet.com

Web Site
http://www.gsmnet.com

Hesap Numaraları
İş Bankası Beşiktaş Şubesi
1008-2420980
Yapı Kredi Beşiktaş Şubesi
1068042-1

NOT:
- MAC, abi, niye bırakıyon dergiyi, yapma etme...
- Yok yok, olmuyo işte.
- Gitmeden senden birşey rica etsem.
- Ben ne dediysem tersini yaptınız. Ters Adam'ı bile yaptınız ama ben her dediğinizi yaptım. İşte şimdi senin son isteğini de yapacam, söyle bakalım.
- Sen de biliyosun ki, GameShow elinden geldiğince Basın ve Yayın yasalarına uyar. Bütün yazıların telif hakkı GameShow'a aittir. Oyle Cut,Copy,Paste yapılamaz. Yazıların sorunluluğu yazarına, reklamların sorumluluğu ilan veren şirkete aittir. Bunu unutma.

NEWS

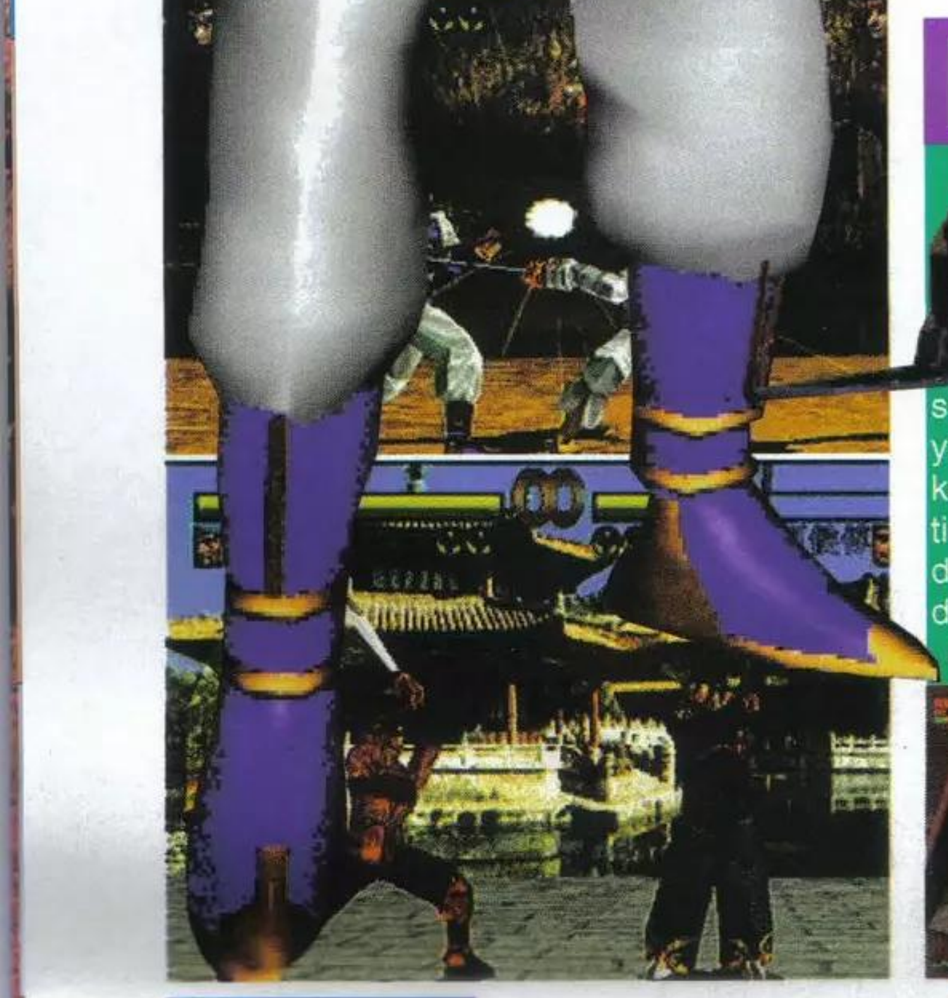
MONKEY IS

Bu çizgi film adventure'lara bayılıyorum. İnsanı bambaşka dünyalara götürüyo. O zaman otur çizgi film seyret de demeyin çünkü bulmacalar çözüp (hatta bulmacalrın zor olduklarına da kanaat getirdikten sonra) egomuzu tatmin etmemiz gerekiyor ama, değil mi? Hele hele sevdiğim bir seriyi devam ettiren yeni oyun yapmıyorlar mı heyecandan yerimde duramıyorum (çok mu abarttım ne). Ve işte öyle bir serinin üçüncü oyunu ile de karşı karşıyayız (en azından kısa bir sürede karşı karşıya kalacağız). Yahu biz kurtarıyoruz, LeChuck denen o adi korsan kaçırıyor. Her seferinde bitir bakalım bitirebilirsen koskoca bir Monkey Island macerasını. Yani Elaine'i sevmesek hiç işim olmaz korsandı, gemiydi, hayaletti ama Elaine'in yeri başka. Arada Lucas Arts da

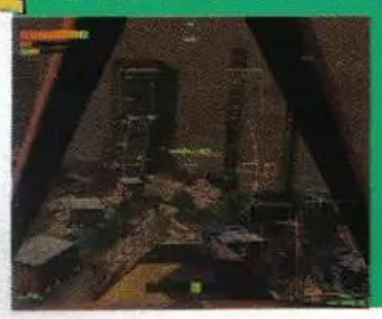
DYNASTY WARRIORS

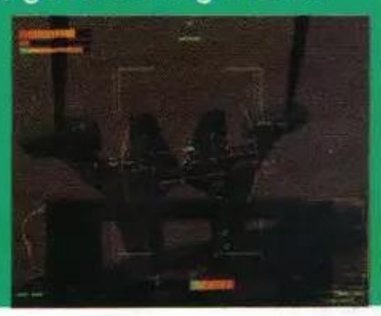
Asıl adı Sangokou Musou DYNASTY WARRIORS. Doğum yeri Çin, tarihi üçüncü yüzyıl. Bir bakışta anladığınız gibi oyunumuz dövüş gibin (yok "gibin" burda kullanılmıyordu, ben acemiyim diye karıştırıyorum), düzeltiyorum, dövüş oyunu. Ben yeni dövüş oyunu gördüğüm zaman acaip tırsarım: MK3 paranoyası da diyebileceğimiz bu hastalığımın ana sebebi her karakterin yüzbin tuş kombinasyonlu yok finish him, yok ye onu, yok hayvan yap gibi özel vuruşlarının olmasıdır. Dynasty Warriors da bende MK3 paranoyası yaratacak türden dövüş, vurdu kırdı oyunu. Koei firmasının, "The Romance of The Three Kingdoom"'dan uyarlayarak hazırladığı Dynasty Warriors, üçüncü yüzyılda Çin'deki hanedan dövüşçülerini karşı karşıya getirir. Karşı karşıya getirmekle kalmaz bir güzel vurdurur birbirlerine. Koskaca Çin hanedanlarının beyinlerini kullanarak strateji yapıp düşmanlarını dize getirmeleri gerekirken sen tut o güzelim savaş taktiklerini birbirini (arada da bizi) yok etmek için kullan. Şahsen ben Çinli olsaydım (hiç de istemem, hepsi birbirine benziyo) hiç sallamazdım hanedan manedan, oturur Çin Çayımı içip, çubuklarımla pilavımı yerdim. Siz de oturun, demleyin bir çay kendinize, yeni dövüş oyununuz gelene kadar da basın kanalların birine, izleyin binbir türlü vurdu, kırdı filmlerini.

HARDWAR



Nasıl kurtulacağız bu kayalarla dolu renksiz sessiz kentten? Görev aşkımız nereye kadar götürecek bizi? Her şeyin bedeli varsa kafamızın bedelini ödeyebilecek miyiz? Daha çok görev daha çok para ve gemimize yatırım. Eğlence falan yok. Suikasttı havaya uçurmaydı sonra da gemimizdeki board'umuzu upgrade edelim, silahlarımızı geliştirelim. Hani bir iki bişey içelim, sinemaya falan gidelim yok. Biz daha evdeki bilgisayarı upgrade edemedik, görev aşkıyla yanıp tutuşuyoruz ama bu arada. Gemimiz varımız yoğumuz. Vahşi kent Titan'da onu iyi korumalıyız. İstanbul trafiğinde araba kullanan herkes bu oyunu rahatlıkla oynayabilecektir. 5 ticaret pilotundan biriyiz ya, uçağımızla 360 derece dönebiliyor, şehirde istediğimiz gibi dolaşabiliyoruz ya herkes bize düşman. Herkesin eli cebimizde, gözü ekmeğimizde.





LAND 3

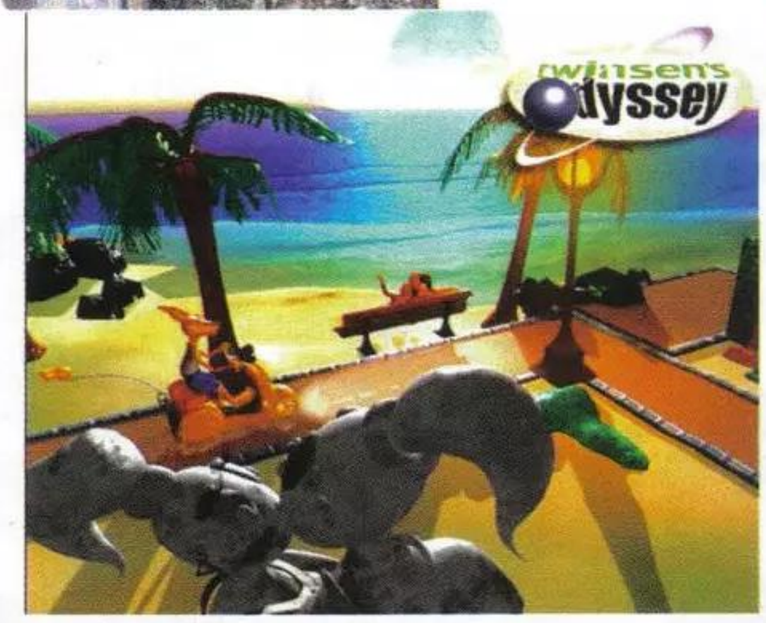
olmasa, zaten Secret of Monkey Island ve Monkey sland 2: LeChuck's Revenge'dan sonra üçüncüsü ile yice bokunu çıkardılar diyeceğim, hadi susuyorum. Neyse, Lucas Arts'a saygımız, güzel ve renkli grafikler, k ikisine olan zaafımız ve Elaine'e olan aşkımız üzünden bize yine Monkey Island yolları gözüküyo galiba. Eskisinin tüm özelliklerinin yanında hi-res görünüşü ile de çekiciliğini arttırmış gibi gözüken Monkey Island umarım fazla bekletmez bizi. Elaine'i LeChuck'in elinden kurtarmak artık boynumuzun borcu.

SIMCITY3000

Niye biner biner atlıyorlar ki, hiç anlamadım doğrusu. SimCity 2000'e okey (neymiş bu 2000 yılının hikmeti bir kaç yıl sonra göreceğiz). Ama 3000 ne oluyor be kardeşim? Biner biner ilerlerse, çocuklarımız SimCity 19000 oynayacaklar 2000 küsür yılında. 3000 yılını göremeyeceğiz ama umarım SimCity 3000'i görebiliriz. Dişimizden tırnağımızdan arttırarak kurduğumuz 3 boyutlu sokaklarda dolaşmak nasip olsun. Kentimizin dar ve yoğun caddelerine, ister yer seviyesinden istersek de 50.000 feet (kaç metreye karşılık geliyo ki bu İngiliz birim?) yükseklikten bakabiliyoruz . İster Burger King (reklam almıyoruz ama her gece de Whopper JR yenmez ki kardeşim), ister benzin istasyonu, istemezseniz çitflik, isteseniz de istemeseniz de kahvehane kurabilirsiniz, yüzlerce değişik bina yani! 3000'li kentimizdeki herkes ve herşey yaşıyor, hareket ediyor ya da animasyon olayına giriyor. Yani restorantların fiyat ayarlarından, ofislerdeki havalandırmaların açılıp kapanmasına kadar ayrıntılı kontrol mekanizmaları ile dolu SimCity 3000. Simcity 3000 herhaliyle derli toplu bir kent olacağa benzer ama İstanbul 3000'ten hiç ümitli değilim.

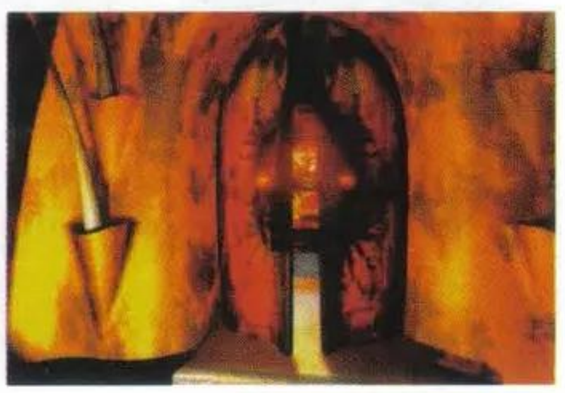
L.B.A.2

Twinsen'i kurtardıktan sonra başımız derde girmeyecek sanıyorduk, artık rahat ederiz, izometrik dünyamızda izo izo otururuz bizi sevenlerinde başlarını derde sokmayız sanıyorduk ama yanılmışız. Ülkemizde herşey yolunda giderken, birden büyücülerimiz teker teker ortadan kaybolmaya başlıyorlar. Alın size yeni bir macera. İlkinde de olduğu gibi Twinsun'un birçok yerini gezmekten başka büyücülerimizin kaçırıldığı başka bir dünyayı, Zeelich, keşfetmek durumunda kalacağız. Twinsen's Odyssey birincisinin kesinlikle ızdırap dolu save/load seçeneklerine sahip olmayacakmış. (Umarım olmaz, ben oyunumu save edebilmek için kanser oluyordum ki son anda save edebilmeyi başarmıştım Load etmek içinse kanmserden kurtulamadım!). Twinsen, binaların içindeyken izometrik kamera ! görevdeyken, dışarı çıkıldığında açısı oyuncu tarafından da değiştirilebilecek Twinsen'i takip eden bir kamera görevi devr alacakmış. Bir haber muhabirine böyle -miş'li geçmiş zamanda konuşmak pek yakışmıyor ama Türk Telekomun 800'lü hatları paralı yapmasıyla doğru orantılı olarak demo kapasitem de maalesef oldukça azaldı.



OF LIGHT&DARKNESS

Of Light & Dark, ışık ile karanlığın dünyası arasında yıllarca acı çekmiş insanlığın, kurtuluş için son çarelerinin öyküsü. Dünyaların 3D grafikleri Gil Bruvel tarafından çizilmiş (Siz Gil'i tanımazsınız tabi, ben de tanımıyorum zaten. O zaman Gil'i boşverelim ve hikayemize dönelim). 7000 yıldır cesaretsizlikleri yüzünden, acı çekenlerden hiçbirisi, her bin yılda bir gerçek dünya ile rüyaların dünyası arasında (rüyasında kendini kelebek olarak gören bir ermiş, kendini rüyasında bir ermiş olarak gören kelebek mi yoksa rüyasında kendini kelebek olarak gören bir ermiş mi olduğunu kendi kendine sorup durumuş hesabı) açılan kapıdan geçerek insanlığı kurtuluşa ulaştırmaya çalışacak bir babayiğit çıkmamış (amma uzun cümle oldu, iyi kotardık valla). Bu bin yılda da çıkmasa yırttık, hiç böyle bir oyunun tanıtımına gerek kalmayacak. Siz rahat ben rahat. Ama olmuoy işte. Sağcılar tarafından tartaklanan bir ressam (valla dergide politika yapmaya hiç niyetim yok, sanal dünyalarda da oluyo böyle şeyler, hem belki rüyadadır), fanatiği tarafından sürekli rahatsız edilen Las Vegas'lı bir dansöz (buna lafımız yok dimi, olur böle şeyler, dansözse asılan da olur jilet atan da), bir grup büyücü (bu büyücüler de birşeylerden rahatsızlar besbelli ama bana sormayın sakın) ve tabi ki biz. 7000 yılının Dark Lord'u, büyü yaparak her türlü sıkıntıyı salıyo insanlığın üzerine: açlık, veba, savaş ve sel. Eğer bu Dark Lord'u durduramazsak zavallı ruhlarımız 7 günahla dolacakmış. Güzel ve renkli grafikler içinde sıkıntılı bir macera bizi bekliyor anlayacağınız. Senaryo da fena değil hani. Daha ne diim?



CARMAGEDDON

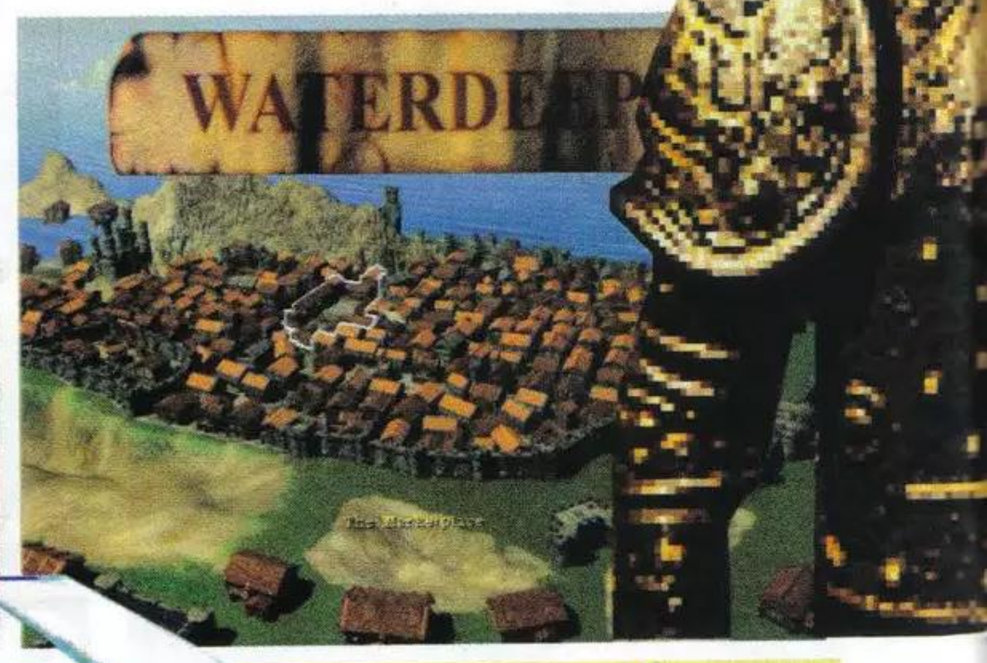
Düzenden sıkıldığınız olmadı hiç? Herkesin gittiğin yönde ilerlemekten bıktığınız olmadı mı? Diğer tarafa, ters tarafa doğru gitmek istiyorum, arabalara çarpmak, onları yarış dışı bırakmak, hatta seyircileri de ezmek istiyorum dediğiniz? Olmadıysa lütfen diğer habere atlayın. Olduysa da tanışmadığımıza sevindim, bana müsade... Carmageddon'da işte bu aykırılıkları yaparak yarışabiliyorsunuz. Hatta bu aykırılıkları yaparak puan kazanıyorsunuz. 25 araçlık yarıştagüzel manevralarınıza da artı puan veriliyor. Ama yeni bir araba (sadece arabalar yarışmıyor, yanlışlık yapmayalım, yeniyiz, herkesin gözü üzerimde) yarışından beklelenleri ne kadar verebileceği konusunda şüpheleim var. Bu benim şüpheciliğimden çok Carmageddon'un görünüşteki vasatlığından geliyor.

DIE B

Yapay zekayı, eli baltalı domuz gibi yaratıkların sizin dövüş tekniğinizi öğrenmeleri ve bir daha ki dövüşte de sizi doğramaları için kullanılacaklarını hayal bile

DESCENT

Adındaki Descent'i görünce durup düşünüyo insan. Descent ile alakası nedir acaba deyu. Descent'i ilk gördüğümde, 360 derecelik hareket kabiliyeti karşısındaki şaşkınlığımı hatırlıyorum, sonra işin bokunu çıkarıp kendi etrafımda dönerek gitmekten midemin bulandığını ve klavyeye kusmadan bilgisayarı ancak kapatabildiğimi hatırlıyorum. Interplay de Descenti unutmamış olacak ki üşenmemiş Descent'te kullandıkları sistemi geliştirmiş biraz da içine AD&D katmış olmuş mu size 3D ekşın RPG. Nasıl olur len, saçmalama, yenisin acemilik etme demeyin. Ne demiştim, Interplay üşenmemiş,

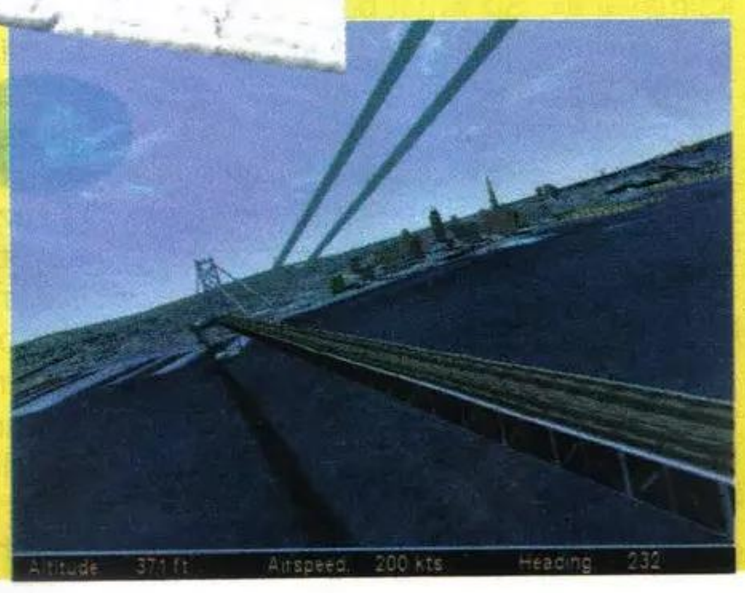


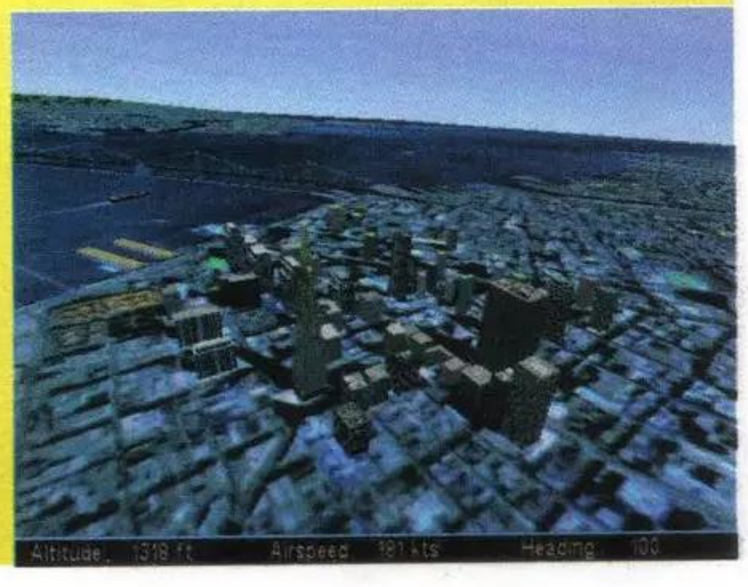
SAND WARRIORS

High-Res grafik. Uçak simülasyonları vari cockpit ve gemi. 3D motion-captured modeller. 24 ayrı görev. Gündüz ve gece görevleri. Bir sürü silah! Gremlin Interactive. MMX değil 486 yeter de artar. 3D simüle edilmiş görev yerleri. 16 Mb Ram olsa iyi olur. Bir de alttaki resimler var. Ne dersiniz iyi bir tanıtım oldu mu? Zaten yerimiz de dar. Otursaydınız, neyse diğer habere artık...

FLIGHT UNLIMITED2

Bir 386'yı zor toparladığım zamanlarda 486DX isteyerek bizi kanser ettiğini hiç unutmam bunun babasının. Şimdi kendisi de minimum MMX isteyecektir, bu veledin. O zaman biz de ancak haber yaparız zat-i allerini. Ama uçuş simülasyonları içinde de bayağı ses getirmişti doğrusu, hakkını yemeyelim şimdi (biraz sonra yiyeceğiz nasıl olsa). Ses derken, aslında oyuna ilk başladığımızda yerdeki texture'ların terrain-data (aman abi, ne biçim bişey bu demeyin, benimde bildiğim gerçek yer dataları anlamına geldiği) olduğunu sanıp attığımız çığlıkları kasttediyorum. Sonra da her simülasyonda olduğu gibi uçmayı beceremeyip yere çakılırken gördük ki yer gök dümdüz texture kaplı. Hadi len deyip orda bıraktığımız Flight Unlimited'a kaldığımız yerden devam edeceğiz galiba (burdan FU2'nin yerlerinin terrain-data olduğunu sanmayın sakın, bu arada neymiş bakiim terrain-data?). İkincisinden daha umutlu olduğumu kesinlikle söyleyebilirim. Hele bir Automatic Traffic Control System'i var ki tam İstanbul sokakları için. Real time uçak trafiğini pilota haber veren bu mekanizma sayesinde uçak kazalarının azalmasını umuyoruz. Umduğumuz daha çok şey var ama (bu arada neymiş bakiim umduklarımız?)...



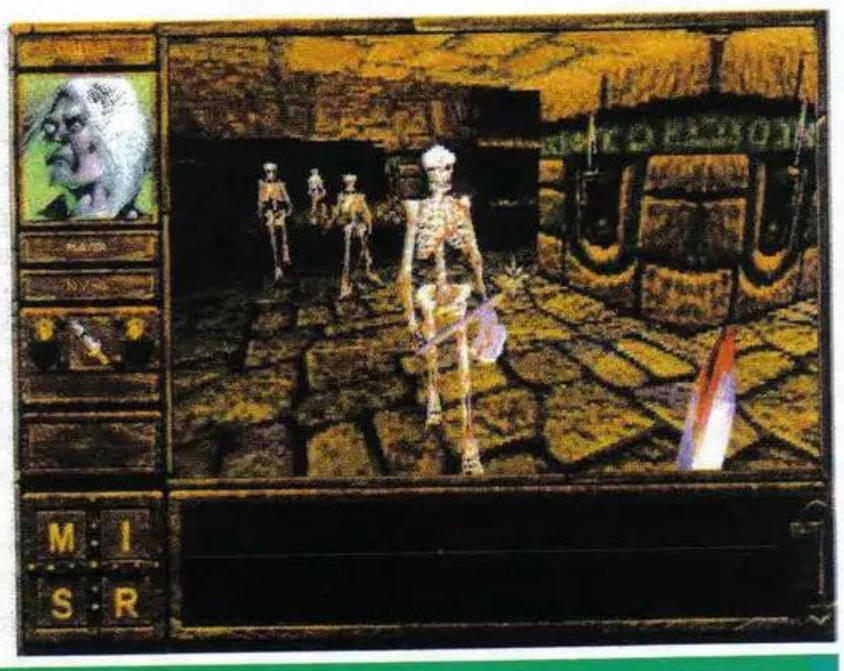


THE SWORD

edemezdim. Allahtan bizde az buçuk doğal zeka var, başımızı omuzlarımızın üzerinde tutabildiğimiz sürece allem eder kallem eder bitiririz her bölümü. Zaten bölümler birden fazla şekilde de bitirilebildiğine göre bizim zeka yeter herhalde. Aman diim, kan gövdeyi götürüyo, bu savaş-maceranın sonunu sağ salim getirelim.

TO UNDERMOUNTAIN

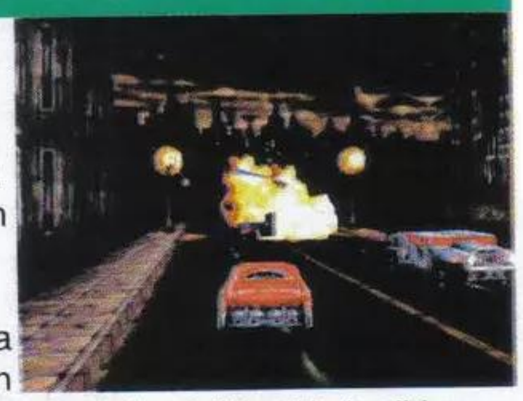
oturmuşlar yapmışlar. Hem de neler yapmışlar bakın: Bir kere, savaş çığırtkanlığı, hız ve yara gibi AD&D puanları karakterimizin vahşet saçma kapasitesini etkiliyor. 6 ırk, 4 sınıf, 7 zırh ve 20 çeşit silah ile dinamik bir karakter yaratabiliyoruz (ama sadece erkek ya da kadın olabiliyoruz, şimdilik bir üçüncü cinse tahammül edecek genişliğe sahip değiliz). Texture kaplı 20 değişik dungeon'da sap sap dolaşırken (tek kişilik bir oyun demek istiyorum ama oyun modem ve network'ü de destekliyor tabi) karşımıza bir anda Quake'de çıkabileceğinden üç katı daha fazla öldürülmesi gereken mahlukat çıkabiliyor (bunu direkt oyunun açıklamasından aldığım belli mi oluyo yoksa, "len, herif üşenmemiş saymış" mı diye düşündünüz). Eğer son zamanlarda çıkan doom-gibin'ler sadist ve mazoşist duygularınızı tatmin edemiyorsa Descent To Undermountain'i öneririm. DTU, doom gibin oynarken "aslında ben frp de oynuyorum" gibi hissetmemizi sağlamaya çalışıyor. Haberi yazarken "Ne diim ben bunun türüne" diye kara kara düşünüyodum, hem doom gibin hem frp gibin. Azcık ondan azcık bundan, o Descent To Undermountain.



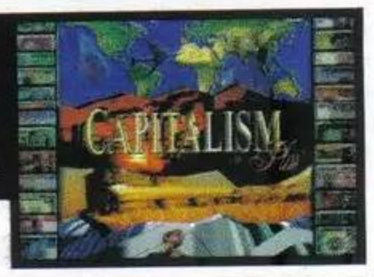
HEXEN2

Öldürmekten, parçalamaktan, anahtarlar bulup kapıları açmaktan, gizli odaları bulucam diye duvarlara vurup vurup geçmekten, hem ekşın doom-gibin olsun hemi de biraz içine role play katalım diyerek hazırlanmış oyunları oynamaktan ve de haber yapmaktan (haber muhabirliğimin daha ilk ayında, maalesef) bıktım desem. Doom-gibinlerin, amip gibi türeyen pop yıldızlarından pek bir farkı kalmamaya başladı. Neyseki Heretic / Hexen doom-gibinlerin eskilerindendir, saygı duyarım kendilerine. Bu da böyle bir haber olsun işte. Bilin ki Hexen 2 geliyo bilgisayarcınıza. Ne yapacaksınız yeni ekledikleri özellileri ya da bilmem kaç bölüm olduğunu. Yapmışlardır tabi sevgili id abilerimiz. Ben güveniyo-rum onlara siz de güvenin (eğilin mi desem, ehe).

PROPAGANDA



Sierra (burda eğiliyo muydunuz yoksa başka bir firma mıydı, ehe) firmasının full ekran video görüntülü ve bir elin parmak-larından daha fazla CD'li oyunlarının beklenenleri verememesine niye taktım ki şimdi ben, durup dururken? Propaganda'yı Sierra yapmış olsa tamam, Propaganda macera olsa yine tamam. Eeee, o zaman ne diye uzatıyorum ben lafı, Propaganda güme gidiyo bu arada. Neyse ne, ben haberime devam ediyorum: Full ekran video görüntülerinin olduğu ama eğlenceli ve hareketli bir oyun oldukça zor bulunuyor diyecektim en başta da. Propaganda bu açığa alternatif olma yolunda. Şehirlerin tehlike ve ölüm dolu sokaklarında silahla donatılmış bir arabayla ölüm kalım savaşı veriyoruz. Her yeni şehir biraz daha zor ve değişik tehlikelerle dolu. Virgin, önümüzdeki sene (boşu boşuna beklemeyin diye söylüyorum) bitmiş olmasını tasarladığı Propaganda 3D sokaklarda oldukça fazla hareket kabiliyeti sağlıyor. Nedense Propaganda'nın demosunu izlerken aklıma 12 Monkeys (12 Maymun) filmi geldi. Sanırım oyunun atmosferinin filminkine benzemesi.



Kapitalizm hemi de Plus. Stok Market çöktü, doğal afetler de mi gelecekti başımıza, repo nasıl da düştü bugün demeyin. Siz de uyacaksınız **capitalizm**in kurallarına. Hemi de **plus**.

NHL97'nin bu kadar çok sevilmesine şaşırmıştım. **NHL98** kapış kapış gitse ağzımı açmayacağım. Hatta bi tane de ben alacağım kendime.

Bir Türk genci olarak The Great Battles of Alexander'ı bilmek tarihi görevimiz olsa gerek. Strateji eksikliği çektiğimiz de düşüneşim bu oyunu.

Redneck

Yeeeehaaaaaa. Öldürmek ve eğlence kavramları bilgisayar oyunlarının varlığından beri beraber anılır oldular. Wolfenstein belki de ilk adımı attı. Elimize silahları verdi ve saldı ortalığa. Önce basit konular içinde aradık öldürme zevkini. Gamalı haçlarla süslü duvarlar arasında bağırıp çağıran askerleri gözümüzü kırpmadan öldürdük. Sonra Doom geldi. Sevmeyenleri hayranları kadar çok oldu. Sadist kimliğimizi yüzeye çıkardık bu oyunda, gizli kalmış korkularımızı öldürdük shotgun ile. Doom2 derken ardından Duke3D sonra Quake diye bir oyun geldi. Ama artık olay abartılmış, insanlar internet üzerinde birbirlerini temizler olmuşlardı. Eskiden beri bu tür oyunları oynayanlar shotgun edinmek ve onunla dükkanlara girip insanları öldürmek, topluma dehşet saçmak gibi fantaziler edinmişlerdi (yoksa sadece ben mi öyleyim). Kan kokusuna bir kere alıştığınızda artık duramazsınız. Usta Sid abimizin oyunlarını oynuyor olabilirsiniz ama Doom gibin bir oyun çıktı lafını duyduğunuzda yerinizde duramıyorsanız...

Bir kapıyı açıp yeaaaaa çığlıkları ile etraftakileri öldürüp, sonra yere bir barut fıçısı bırakıp uzaklarşıken onu havaya uçurmak gibi şeyler ilginizi çekiyorsa, oynadığınız oyunda karakterlerden başka haritanın da güzelliği sizin için önemliyse, ne duruyorsunuz **Redneck Rampage** tam size göre bir oyun. O bir oyun değil, o bir öldürme şenliği.

Oyun tek Cd. Install ettikten sonra Cd'ye sadece oyun sırasındaki muhteşem müzikleri dinlemek için ihtiyacınız oluyor. Oyunda gerçekten muhteşem müzikler var. Sırf onları dinlemek için bile alınır.

Optimum performans için nasıl bir işlemciye gerek olduğu belirtilmemiş ama bence sıkı bir pentiumunuz yoksa oldukça zorlanacaksınız. P-133 ve 32Mb bir makinede bile oldukça zor anlar yaşadığımı belirtmeliyim.

Konuya gelmek için yüzlerce kelime sarfettikten sonra, sizi bir şaşkınlık bekliyor. Adi uzaylılar kalkıp bizim dünyamıza gelmişler (vay beeee) sonra bişiiler karıştırmışlar ve bizim oyundaki kahramanlarımızı çok kızdırmışlar. Büyük ihtimalle oto tamircisi olan yarım zeka, çift porsiyon Billy ile basit (!!!) bir çiftçi olan Leonard almışlar ellerine ne bulurlarsa (Levye, çifte, bowling topu vb...) ve çıkmışlar domuz düşmanı uzaylı avına.

Ama Billy oldukça salak olsa gerek hep level'ın sonunda sizi bekliyor ve hehee, over here falan gibi bişiiler söylüyor. Burnunu karıştıran, cart diye osuran bu arkadaşımızın kafasına levyeyi indirmezsek bölüm bitmiyor (ciddiyim)!

Zaten oyun tamamen komedi olduğu için, herşeye gözyummak zorundasınız, bir sürü olay oluyor ve hiçbiri ciddi değil. Tavukların kesilip ambalajlandığı sahneler falan var. Adamları öldürünce garip garip konuşuyorlar (viva mexica veya Hey,not me bustard gibi).

Oyun başlar başlamaz kendi kendine demoya geçiyor ve bünyesindeki 3 demodan birisini göstermeye başlıyor. Şöyle bir bakın derim çünkü ilk başlarda bazı gizli yerler var ve buralar demoda belli oluyor. **ESC** tuşu ile ana menüyu çağırıyoruz, zira baba menü vurulup ölmüş (iğğk iğrenç espri). Neyse bu dul menüde (iğğk iki) zaten ne olduğunu bildiğiniz ama benim illaki açıklayacağım alt menüler var (hehheh evet yetim çocuklar).

Bunlar şöyle: **New Game:** İki alt menüden oluşur. İki farklı senaryo yani. Bunlar **Outskirts** ve **Downtown. Play on Engage:** Son zamanların modası Net üzerinde oynamak için. Ben hiç bulaşmadım. **Options:** Zurnanın Zırt dediği seçenek bu işte. Bir çok alt menüsü var. Aile kalabalık yani. Burada gölgeleri açabilir / kapatabilirsiniz, ekran sarsıntısını / boyutunu / parlaklığını, rat (!!!) duyarlılığını ayarlayabilirsiniz. Ayrıca aile kilidi (küfürler had safhada ve de omurgasına kadar parçalanan canlılar ailenizin küçük bireylerini yarının eli sopalı gençleri yapabilir) ve kayıt opsiyonları mevcut. Ses ayarları ise başka bir aile. Sesi açıp kapamak, CD'den müziği dinlemek, Leonard'ın konuşması, stereo gibi ayarlar burada mevcut.Yalnız önemli olan nokta şu ki CD müziğini bir kere kapayınca bir daha açılmıyor. Tekrar install gerekiyor. Gibi gibi devam ediyor...

Oyundaki düşman sayımız o kadar çok değil. Büyük bir ihtimal ile klonlanmış ihtiyar bir çiftçi size her köşe başında elindeki tabanca ile ateş ediyor. Kolay ölüyor aslında ama bir odaya girdiğinizde aniden 5 tanesi ile karşılaşırsanız çok canınızı acıtıyorlar. Uzaktan karşılarını dikilip vurmayı deneyebilirsiniz, ama yakın dövüşte dikkatli olun derim.

Sonra yine klonlanmış bir çiftçi dostumuz daha var. Biraz iyi kıyım ve elinde çiftesi var. Oldukça tehlikeli desem hanginiz önünde durup tabanca ile öldürmeye çalışmayacaksınız ki? Bir yara alınca tüfeğini indirip sırtını kaşıyor olması oldukça komik.

Sivrisinekler bu oyunda da başımıza bela. Tek kurşun ile ölüyorlar ama onlara göz yumarsanız tüm kanınızı emmeden bırakmıyorlar.

Köpekler! Bekçi köpekleri sizi hayatınızdan bezdirecekler. Çok zor ölüyorlar. İki defa üst üste patlamaya dayanabiliyorlar. Onlardan uzak durun ama klübelerinden korkmayın (yardımmmm).

Çok mavra bir şerif var. İki tane otomatik tabancası var. Kısa bir sürede iki şarjör mermiyi üstünüze boşaltıyor ama daha sonra silahları ile ilgileniyor, onu öldürmek için tek şansınız bu anlar.

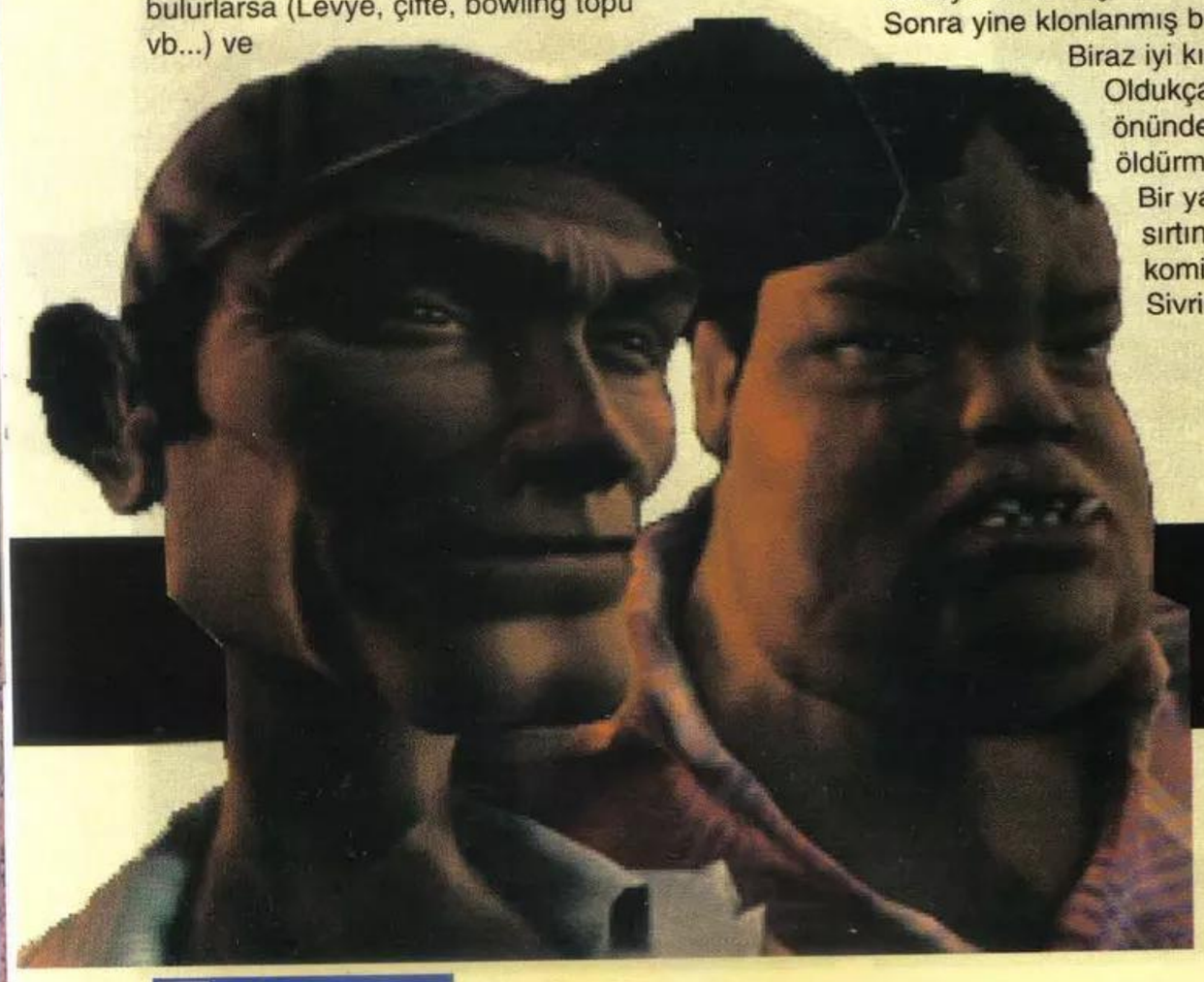
Zor düşmanlardan biri de Uzaylı Komando. Oldukça iri ve güzel bir silahla donatılmış. Onu öldürmek için haritadan faydalanacaksınız. Yarı kapalı bir kepengin altından mesela... Yere düştüğünde ise onu öldürdüğünüzü sanmayın çünkü sizin primitiv silahlarınız onu sadece bayıltıyor. Bence baygınken bir dinamit feda etmek size bir uzay silahı kazandırır.

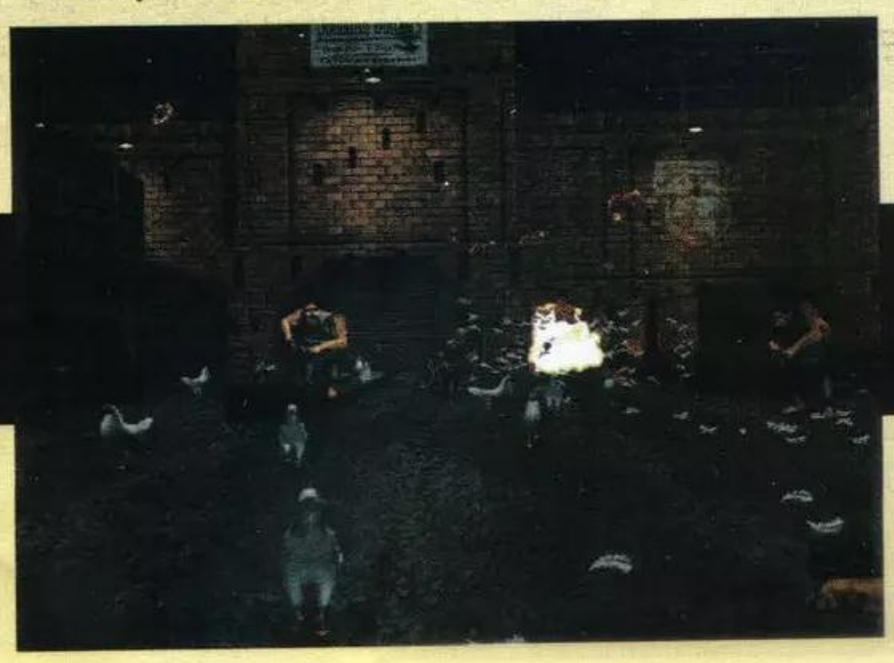
En zor rakibE'niz ise Vampirella. Her türlü silahı var ve son derece ölümcül. Artık başınızın çaresine bakacaksınız. Eğer şansınız varsa Vampirella'nın sütyen biçimli (!!!) silahını ele geçirirsiniz.Çok işinize yarar.

Bana Şeytan'ı anımsatan bacak kadar çocuk diyebileceğiniz Qdeee diye bağıran yaratıklar var. Size çok zarar veren bişiiler atıyorlar. Çabuk ölüyorlar. Oyunun biberleri olsa gerek bunlar.

Bu arada doğal felaketleri de hatırlatırım: Bazen bir deprem olabiliyor, bazende Twister filminde gördüğümüz hortumlardan biri geliveriyor. Bunlar size zarar veriyorlar ama kaçabiliyorsunuz.

Gelelim silahlara: **1.Levye:** Basit ama yakın dövüşte etkili, bölüm sonu için gerekli. **2.Tabanca:** Çok seri değil ama güzel bir altıpatlar. Speedloader kullandığınız için doldurması zor olmuyor. **3.Kırmalı Çifte:** Shotgun işte. Fazla söze ne gerek var. **4.Huntin' Rifle Gun:** Makinalı tüfek. Ateş ettikçe geri tepme yüzünden yukarı doğru kalkıyor. Kısa süreli isabetli atışlar yapın. **5.Di-No-Myte:** Yakıp atmak için önce **CTRL** tuşuna basıp yakın ve hemen ardından tekrar **CTRL**'ye basıp atın. Acele etmezseniz parçalarınızı etraftan toplamalar, haberiniz ola! **6.Ok:** Ok deyip geçmeyin. Üzerinde yanan bir dinamitle çok etkili oluyorlar. **7.Ripsaw:** Hehehehe... sadistler için. Cephanesi kadar döner testere fırlatır, cephanesi bitince elektrikli testere oluverir. **8.Alien Gun:** Uzaylı amcam etrafa dağılınca ortalıkta bırakıyor bunu. Güzel ama bence kullanışsız. **9.Barrel & Bowl:** Burada iki tane malzeme var. Bir tane barut fıçısı ve bir bowling topu. Bowling topu ile adamları şaşırtabiliyorsunuz veya bowling oynuyorsunuz (ciddi ciddi), barut fıçısına daha önce değinmiştim. **0.Sütyen:** İnanmadınız değil mi? Göğüs uçlarınızda süper bir

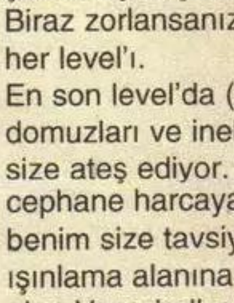




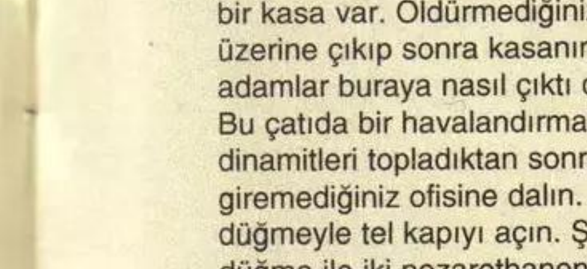
REDNECK RAMPAGE

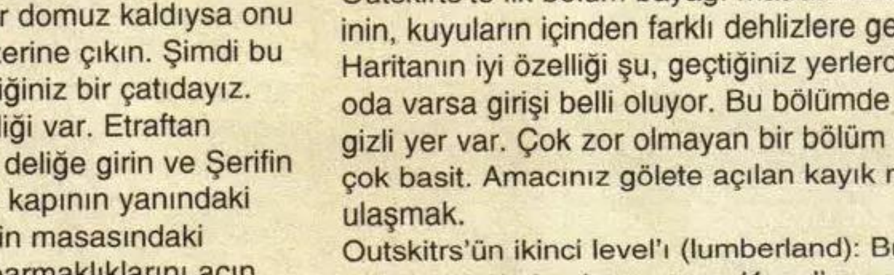
(hoop bu bir oyun dergisi) silah. Makineli sütyen !!!! Savaşlarda çığır açacak.
Taşıyabileceğiniz malzeme ise şöyle. Whiskey, Beer, Cow Pie, Moonshine, Vacuum... gıdalar ile Sağlığınızı arttırıyorsunuz ama GUT riski de artıyor. GUT göstergesi yükseldikçe dengeniz bozuluyor ve alkol ile bunu dengelemeniz gerekiyor veya hareket ederek göstergeyi indirebiliyorsunuz. İçecekler de ALCOHOL göstergesini etkiliyor. Fazla alkol alırsanız doğal olarak sarhoş oluyorsun ki bu da yolda yalpalaya yalpalaya yürümek keskin nişancılığınıdan taviz vermeniz demektir. Göstergelerin altlarındaki ışıklarda ilk 3'e izin var, sonrası tehlikeli. Yeni ve güzel bir özellik bu.
Tuşlar klasik doom gibin tuşları. **Oklar** yön, **CTRL** ateş, **Shift** koşmak, **Space** kullanmak, **Ğ** ve **Ü** cepinizdekileri karıştırmak... **Y** yeehaw çığlığı, **W** viski içmek, **C** cowpie yemek, **M** moonshine içmek (bu Duke3d'deki Steroidler gibi, sizi gaza getiriyor). Leonard'ın oyuna konuşmaları ile renk kattığı bir gerçek. Dinamit kullanırken bülbül gibi şakıyor. Öldürmekten büyük zevk alıyor. Kötü adamların seni öldürücem gibi laflarını geçebilirsiniz ama Vampirella muhteşem. Şuh bir kahkaha, bir inilti, "I love U" sözleri, "Come with me" falan etkili. Domuzları öldürmeyin bence, oyunun bazı yerlerinde işe yarıyorlar. Bol save, az mermi, yüksek dikkat, düşük hız. Her kapının arkasına bakın!
Şimdi başlangıçta karşılaşabileceğiniz olası sorunları gidermek için bazı bölümlerin zor kısımlarını açıklamak istiyorum.
Downtown'da ilk bölümde, oyuna başladığınız noktadan benzin pompasına ateş edin ve daha sonra yıkıntıların arasından Ripsaw'ı alın. Asıl amaç bu bölümde bankanın kasasına ulaşmak. Bunun tek ve uzun bir yolu var. Gıda dükkanına girin, arka bahçesine geçin. En köşede üzerine erişemediğiniz bir kasa var. Öldürmediğiniz bir domuz kaldıysa onu üzerine çıkıp sonra kasanın üzerine çıkın. Şimdi bu adamlar buraya nasıl çıktı dediğiniz bir çatıdayız. Bu çatıda bir havalandırma deliği var. Etraftan dinamitleri topladıktan sonra o deliğe girin ve Şerifin giremediğiniz ofisine dalın. Tel kapının yanındaki düğmeyle tel kapıyı açın. Şerifin masasındaki düğme ile iki nezarethanenin parmaklıklarını açın. En dipteki nezarethaneye girin bir dinamit yakıp kaçın. Açılan delikten içeri girin. Banka müdürünün odasındasınız. Tel kapı da aynı mantıkla açılıyor. Kasa ise müdürün masasındaki düğme ile. Geçmiş olsun. Patlatın kafasına levyeyi şimdi...
Downtown'da ikinci bölüm (Nut House): Burada başladığınız odanın havalandırma deliğinden kaçıp karşınıza çıkan odada adamı levye ile öldürün. Dolabın kapağını açın ve yerdeki kasayı iterek dolabın üst kısmına ulaşacak noktaya getirin. Anahtarı alın. Elektrikli odaya girip bölüme elinizde silahla başlayın. Bölümdeki en önemli nokta, girdiğiniz odalarda etraftaki eşyaları iyi . kullanabilmeniz. Bazı anahtarlar oldukça saçma yerlerde bulunuyorlar. Mogr'da bir anahtar var. Buzluklardan birini açarak üstüne çıkıyorsunuz ve karşınızdaki tellerin üzerine atlıyorsunuz. Orada bir anahtar var mesela. Çok zevkli bir bölüm, sonunda yine ahmak arkadaşınızın kafasına geçirin levyeyi...
Outskirts'te ilk bölüm bayağı matrak: Mahzenlere inin, kuyuların içinden farklı dehlizlere geçin. Haritanın iyi özelliği şu, geçtiğiniz yerlerde gizli bir oda varsa girişi belli oluyor. Bu bölümde oldukça gizli yer var. Çok zor olmayan bir bölüm ve haritası çok basit. Amacınız gölete açılan kayık merkezine ulaşmak.
Outskitrs'ün ikinci level'ı (lumberland): Burada göletin içinde başlıyorsunuz. Kanalizasyon borusu dikkatinizi çekmiştir. Borunun duvarla birleştiği noktada bir şalter var "Flood Core". Şalteri indirdikten sonra tekrar gölete girin ve artık açılmış olan kafesten içeri yüzün. Borudan yukarı...ve içerdesiniz. Bu bölümde kütükleri kesmek için bir döner testere var. Onun yanından geçmeyin. Onu durduran bir düğme var, düğmeye ateş ederek çok kısa bir süreliğine geçmek için testereyi durdurabilirsiniz. Bir yere birkaç kez gitmekten çekinmeyin, çözüm gözünüzün önünde olabilir. Biraz zorlansanız bile hiç takılmadan bitirebilirsiniz her level'ı.
En son level'da (Şato'dan sonra), bir uzay gemisi domuzları ve inekleri ışınlıyor ve bir sürü düşman size ateş ediyor. 3 tane uzay komandosunu cephane harcayarak geçebilirsiniz elbette ama benim size tavsiyem hemen koşup uzay gemisin ışınlama alanına girmeniz. Böylece son düşmanınız olan Vampirellayı haklayın!..
Hepinize kolay gelsin diyorum. Cheat yapmayın, hiç zevk almazsınız.Geçemeseniz bile debelenin, bir yol bulursunuz. Hayat da öyle değil midir zaten. Ne kadar sıkışırsak sıkışalım hep doğruyu yapmalıyız. Ama unutmayın herkes doğruyu yapmak ister fakat "Doğru" herzaman "İyi" olan olmayabilir. İyi oyunlar okuyucular ve yine sağol Mert!

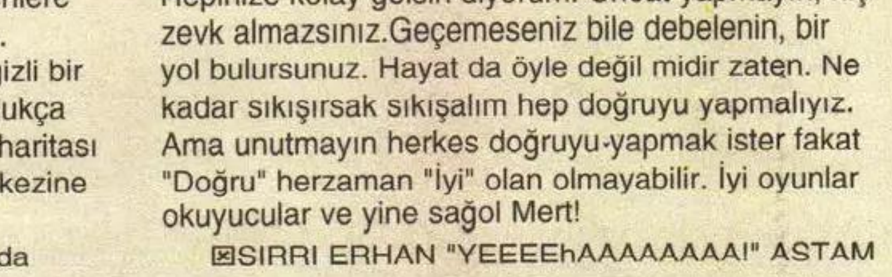
☒SIRRI ERHAN "YEEEEhAAAAAAAAA!" ASTAM



FİRMA:	INTERPLAY
TÜR:	DOOM GİBİN
SİSTEM	PENTIUM 90 16 MB RAM - WINDOWS 95 1 CD 25 MB HARDISK
GENEL:	%86







MAGIC The Gathering

"Dağlar yok olup, bataklıklar cıvıl cıvıl ormanlar haline geldiği zaman mı Dominia huzura kavuşucak? Lim-Dul'a karşı yapılan savaşın sonunda dünyamız yaşanmıyacak, ölümün kol gezdiği bir yer mi olacak? Yoksa her yerin alev alev yandığı ve kaosun hükmettiği bir yer mi?... Aslında biz, Dominia halkı olarak, geleceğimizin ne olacağını kendimiz seçebiliriz. Zaten düşmanımız olan Kırmızı Lord ateş ve toprağın gücü ile, Siyah Lord ölüm ve yok oluşun gücüyle karşımızda. Bunlar yetmezmiş gibi, Mavi Lord; Beyin gücü, Hava ve Su elementalleri'nin gücü ile, Yeşil Lord doğanın yatıştırıcı ve yok edici gizli gücü ile, Beyaz Lord ise koruma, iyileştirme ve komplike savaş sanatları ile karşımızda. Ve hepsi bize karşı ve tek amaçları var: **DOMINIA'yı ele geçirmek.**

Bu sefer geleceği görmemiz lazım. Kurtuluşumuzun tek yolu kendimizi ateşin yanında ısıtmayı bırakıp, alevin kendisi olmaktan geçiyor..."

Akklaim'in fiyaskosu Magic: TG Battlemage'den sonra Microprose'un muhteşem ellerinde hak ettiği güzelliğe kavuştu Magic. Biliyorsunuz Magic oyununun asıl mantığı sırayla oynanması. Battlemage'in real time olması "Instant" ve "Interrupt"lar'ın bütün fonksiyonunu ortadan kaldırmıştı. Herşeyin elçabukluğu ile yapılması gerekiyordu. Ama kabuslarımnız sona erdi ve işte sabahlara kadar oynadığımız (en azından benim ve o da ayda iki kere (vakitsizlik işte)) Magic'in yeni oyunu...

Aranızda mutlaka Magic kurallarını bilmeyenler vardır. Ben şimdi oturup da bunu, tap edince böole olur, mana şudur falan diye anlatmak istemiyorum. Onun yerine sözü "Tutorial" bölümündeki digitize arkadaşlara bırakıyorum. Onları dinleyerek kuralları öğrenmeniz mümkün. Kesinlike mükemmel yapılmış. Bunları seyredipte kuralları anlamayına aşkolsun. Kuralları biliyorsanız bile en azından bir seyredin. Gerçekten çok harbi olmuş.

Duel seçeneği ile daha önceden yaratılmış bir deste seçip 1 veya 3 elliğine bilgisayara karşı oynayabilirsiniz. **Deck Builderla** da hayallerinizin destesini yaratıp, bilgisayarı 1000 kere 2 turnde yenip, egonuzu da tatmin edebilirsiniz. Ben ettim, size de tavsiye ederim.

Shandalar seçeneği ile de oyuna girebilirsiniz. Burada ister **Start New Game** ile yeni bir oyuna başlar, **Load Saved Game** ile ne yapıldığını ben bulamadım siz bulun, **Resume** ile bir önceki oyunumuzda en son kaldığımız yerden devam ederiz. Bunun **Load Saved Game** ile farkı bu seçeneğin sizi sadece oyundan çıkmadan önceki son noktanıza götürdüğüdür. **Exit** ise lütfen yani...

Start New Game yaptığımızda oynattığımız karakteri yaratmamız için 4 seçenek çıkar. Bunlar sırasıyla **Apprentice**, **Magician**, **Sorcerer** ve **Wizard**'dır. "Apprentice" en kolayı ve "Wizard" da en zorudur. Normalde oyuna başlarken rengimizi seçtiğimizde, eğer "Apprentice" seçmişsek elimizdeki bütün kartlar o renktedir. Oyunun zorluğunu arttıkça elimizdeki kartların renk çeşitleri de artar. Örneğin "Apprentice" oyununda rengimizi kırmızı seçersek elimizdeki bütün kartlar kırmızı renkten oluşur. Ama "Wizard" zorluk derecesinde oynuyorsak oyuna 5 renk kartla başlıyoruz. Asıl renginiz ne olursa olsun her renkten kart oluyor elinizde. Sadece asıl renginizdeki kartlar diğerlerinden 2-3 daha fazladır. "Apprentice" de oyuna başlangıç kart sayımız 36, "Wizard" da ise 46 dır. Sonra işin yok kasaba kasaba dolaşıp istemediğin kartları satıp tek veya iki renk deste yap. Ömür yetmez valla...

Oyunun zorluğunu ayarladıktan sonra sıra tipimizi seçmeye geliyor. Hep kızıl saçlı güzel bir kız veya şişman kel bir adam mı olmayı arzulamıştınız? İşte arzularınız gerçekleşti...

Shandalar oyun haritası strateji oyunlarında olduğu şekilde yapılmış. Etrafta bir dolu kasaba var ve siz haritayı keşfettikçe oyun alanı açılıyor. Aynı zamanda harita üzerinde mezarlıklar ve terk edilmiş bazı yerler var ama onları yakınlarına gelmediğiniz sürece göremezsiniz.

Oyunun amacı ise belli olduğu gibi 5 Lord'u da öldürmek. Onların amacı da Dominia'yı ele geçirmek. Bunu yapmak için sadece 2 kasaba ele geçirmeleri yeterli, bu aklınızda bulunsun.

Ekranın altındaki bilgiler ise soldan sağa; Paranız, Yiyeceğiniz, Herhangi bir düelloya başlarken sahip olduğunuz canınız ve Kart sayınızdır. Kart sayısı, o an kullandığınız destenizdeki kart sayısı/ toplam kart sayınız şeklinde gözükür. Canınız ise oyun başında 10 dur. Bu canı arttırmanın tek yolu kasabalardan görev alıp tamamlamakla olabilir. Bazı kasabalar belli bir görevi yaparsanız size Mana Link vereceklerinden bahsederler. Bu görevi tamamlarsanız canınız 1 artar. Aynı zamanda bir görevi tamamlayamazsanız canınız 1 düşebilir ama bunun olma ihtimali çoook düşüktür. Bir de Mana Link'iniz olan bir kasabaya 5 Lorddan birisini adamı saldırır ve ele geçirirse ve şansa orada da bir Mana Linkiniz varsa bu kaybolur ve canınız yine 1 düşer. O kadar kasaba var, benimkine birşey olmaz demeyin. Ben oyunu bitirdiğimde 6 canım vardı.

Bunların da altında bazı şekiller görüceksiniz. Bunlar "World Magics" denen objelerdir ve bunları belli kasabalardan satın almanız lazım. Herhangi bir kasabadan çıkarken, eğer o kasaba da bir World Magic satılıyorsa, bu size söylenir. Bazen de bir kasabadan çıkarken bunlardan birinin yakında ki kasabada olduğuna dair bilgi bile alabilirsiniz. Paranız varsa mutlaka gidin alın.

Peki bunlar ne işe mi yarıyor? En soldan başlıyorum. **Conjurer's Will:** 1 Siyah kristal verip oyun haritasının herhangi bir yerinde destenizi değiştirmenizi sağlar ki normalde bu sadece kasabalarda yapılıyor, **Leap Of Fate:** "1 Mavi kristale sizi random teleport eder, **Quickening:** 1 Yeşil kristale kısa bir süre için yürüyüş hızınızı artırır, **Staff Of Thunder:** 1 Kırmızı kristale en yakınınızdaki adamı ölürürsünüz, **Sword Of Resistance:** 1 Beyaz kristale sizi henüz ele geçirilmemiş, düşman kuşatması altındaki kasabaya ışınlar, **Sleight Of Hand:** Düello öncesi antenizi değiştirmenizi sağlar, **Haggler's Coin:** Kasabalarda satılık kart sayısı 5den 7'ye çıkar, **Tome Of Enlightenment:** Destenize alabileceğiniz aynı tipten kart sayısına getirilen sınırlama 1 azalır. Yani destenize artık 5 Lightning Bolt alabilirsiniz. Aslında bu oran o an kullandığınız kart sayısı ile alakalı. Benim kırmızı destemde 48 kağıt vardı ve aynı kağıttan sadece 3 tane kullanabiliyordum. Ama deste sayımı 48den 70'e çıkarınca, aynı karttan 4 tane kullanmaya başladım. Bu World Magic de 48-50 kart kullanırken aynı kağıt limitini 4'e, 70 kart kullanırken de 5'e çıkarıyor. **Fruit Of Sustenance:** Ormanlık alanlarda dolaşırken yiyeceğinizi arttırır, **Dwarven Pick:** Dağlık alanda yürüyüş hızınızı arttırır ve **Ring Of The Guardians:** Bu ring'i aldığınızda da 5 lord'un Dominia'yı ele geçirmek için elde etmesi gereken kasaba sayısı 2den 5'e çıkıyor. İlk almanız gereken World magic bu.

Oyun ekranının sol üstünde ki kitap resmine basarsanız veya F1 de aynı görevi görür, bütün kartlarınızın olduğu kütüphanenize gidersiniz. Burada Deck1, Deck2 ve Deck3 olmak üzere 3 seçenek görüceksiniz. Bunların manası, mana degil anlamı, kendinize en fazla 3 hazır deste yaratabilecek olmanız. Yani Deck1 sizin kırmızı desteniz olabilir ve Deck2'ye tıklayıp çıkan boş ekranda da siyah destenizi kurabilirsiniz. Böylece değişik düşmanlara karşı habire yeni deste yaratmaktansa 3 ayrı deste yaratıp onlarla hazır beklersiniz.

Bu ekranın en altında alfabetik sıraya göre dizilmiş bütün kartlarını görebilirsiniz. Yine alttaki mana sembollerinin olduğu işaretlere basarsanız, o renk kartları kütüphanenizden ayırırsınız. Yani diyelim kendinize kırmızı, mavi deste kurucaksınız. O zaman siyah, yeşil ve beyaz mana sembollerine tıklarsanız o renk kağıtlar alltan kaybolur ve sizde rahatça istediğiniz kartları görebilirsiniz. Yüzlerce kartınız olduğunda oldukça işinize yarıyacak bir şey. Bu şekilde Artifact'leri, Land'leri, gücüne göre yaratıkları hatta çizerine göre dahi kartlarınızı ayırmanız mümkün. Hangi ikonun/ sembolün ne işe yaradığını tam anlamanız için mouse okunu, o ikon/ sembol üzerinde biraz bekletin, tam açıklaması çıkacaktır.

Kitabın altındaki parşömen'e veya F2'ye basarsanız Shandalar haritası önünüze çıkar. Burada **Plain Map** seçeneği ile haritayı düz olarak, **Main Map** seçeneği ile de kasabaları adlarıyla harita da görürsünüz. Yine bu ekrandaki **Info** seçeneği ile hangi kasabada ne tür kartların satıldığını, **City Info** ile de, veya F4, hangi şehrin kart değiş tokuşunda ne renk kristal kabul ettiğini görürsünüz. Ve aynı zamanda eğer varsa hangi kasabada bir mana linkiniz olduğunu da burada görürsünüz (Mana linkin ne olduğuna gelicem).

Onunda altında üzerinde kapı resmi olan ikon ise, eğer bulmuşsanız, size bilgi aldığınız zindanlar hakkındaki bilgileri gösterir.

Onun altında zat-ı alinizin resmi var. Ona basınca çıkan ekranın hemen sağındaki küçük pencerede hangi yaratıktan kaçar tane kestiğinize dair bir skor tablosu var. Alt tarafında da yine paranız, yiyeceğiniz, canınız ve kart sayınız hakkında bilgi var. Yan tarafta da World Magics kısmı var. Burada sizin sahip olduğunuz World Magic'ler parlak bir renk alırlar ve bunların üzerine basarsanız ne yaptıklarına dair bilgi alabilirsiniz. Sol altta ise başka bir skor tablosu var. Burada kaç şehir kurtardığınız (kuşatma altındaki bir kasabayı kurtarmak ve ele geçirilmiş bir kasabayı kurtarmak olmak üzere ikiye ayrılıyor), kaç düello yaptığınız, bunların kaçını kaybettiğiniz ve kaç görev tamamladığınıza dair bilgiler var. En sağ altta ise 5 mana sembolün görüceksiniz. Bunlar 5 Lord'u sembolize ediyor ve öldürdüğünüz Lord'un rengi burada parlak bir renk alıyor. Hangi renge basarsanız o rengin Lord'unun ölüm demosunu tekrar tekrar seyredip, vay be ben ne yapmışım

böyle diyip böbürlenebilirsiniz. Mana sembollerinin altında, o rengin Lord'unun kalesine kaç kez girmeye çalıştığınıza dair bir bilgi de var. Onun da altında son olarak, kaç zindana girdiğinizi gösteren başka bir skor daha var.
Ekranın en sol üstünde, **Wiz Stats** ve **Journel** ikonları var. "Wiz Stats"'e bastığınız zaman karşınıza 5 Lord'un da olduğu bir ekran çıkıyor. Burada hangi Lord'a ne kadar zarar verdiğinizi görebilirsiniz. Bu zarar önlerindeki kurukafa sayısı ve ellerindeki sopalardaki kırmızı noktaların sayısı ile doğru orantılı. "Journal" ise adından da belli olacağı gibi günlüğünüz. Oyunun başından beri yaptığınız herşey burada yazılı. Hangi kasabaya gittiğiniz, hangi adamla dövüştüğünüz, hangi büyüyü aldığınıza dair her türlü bilgi burada var. "Journal" tuşuna bastıktan sonra çıkan haritada sol tuşa basarsanız kronolojik sıraya göre her yaptığınızı görürsünüz. İsterseniz soldaki barı en altlara doğru çekip son yaptığınız şeyleri de öğrenebilirsiniz.
Etrafta dolaşırken size mutlaka 5 rengin lordlarının adamları toslıycaktır. Bu durumda direkt düello ekranına geçiyoruz. Burada ikimizin de çektiği ante kartı gözükür. Ante'ler düellodan önce birbirimizin destesinden çektiğimiz ve kazanana verilecek olan karttır. Bu kartla oyun dışına atılırlar. Ayrıca burada, ister düelloyu kabul eder, ister düellodan kaçmak için (tabi ante kartımızla beraber) bir bilmece cevaplarız (ki bu herzaman çıkmaz) veya rüşvet veririz , tabi paramız varsa. Aynı zamanda eğer **"Sleight of Hand"** denen World Magic'imiz varsa düellodan önce ante'mizide değiştirebiliriz.
Bilmecede size hangi yaratığın power'ı 3'tür veya 1 Siyah, 1 Renksiz manaya yapılan büyü hangisidir diye sorular sorulur. Eğer para ödemek zorunda kalırsanız tarifeler 40-110 gold piece arasındadır.
Düelloya ekranının alt kısmı bize ait. Sol tarafta destemiz var. Bu ekrana geldiğimizde bilgisayar yazı-tura atıyor. Eğer kazanırsanız, oyuna 7 kartla ilk başlama veya 8. kartı çekip ikinci başlama gibi seçeneklerimiz de var.
Birde şu var. Eğer çektiğiniz 7 kartta hiç land yoksa Mulligan olursunuz. Bu karşı taraf içinde geçerli. Eğer Mulligan olursanız destenizi karıştırıp yeni kart çekiyorsunuz. Eğer herhangi biriniz Mulligan olursa diğer kimseyede onunla beraber kartlarını değiştirme hakkı verilir. Yani baktınız karşı taraf Mulligan olmuş. Sizde de güzel kart yok. O zaman sizde Mulligan seçeneğini seçin ve yeni kartlarınıza merhaba diyin.
Bu ekranda sağ mouse tuşuna basarsanız karşınıza bir dolu seçenek çıkıyor. Bunlarla phaselerinizi falan geçirip, fon renklerini ayalayabiliyorsunuz. "**Duel Options**" seçeneği tamamıyla zevkinize göre ayarlamar yapmanız için var. Yaratıklar üzerindeki power/toughness sayılarının yaratıklar üzerinde gözükmemesi, sommoning sickness'ı olan herşeyin bir işaretle belli edilmesi gibi özellikler seçebiliyorsunuz.
Sol tarafta üst üste sıralanmış 8 sembol görüceksiniz. Bunlar üstten alta doğru; Untap fazı, Upkeep fazı, Kart çekme, Saldırı öncesi fazı, Saldırı, Saldırı sonrası fazı, Discard fazı ve Clean Up fazı. Bu fazların sembolleri üzerinde sağ mouse tuşuna basarsanız karşınıza ufak bir menü çıkar.

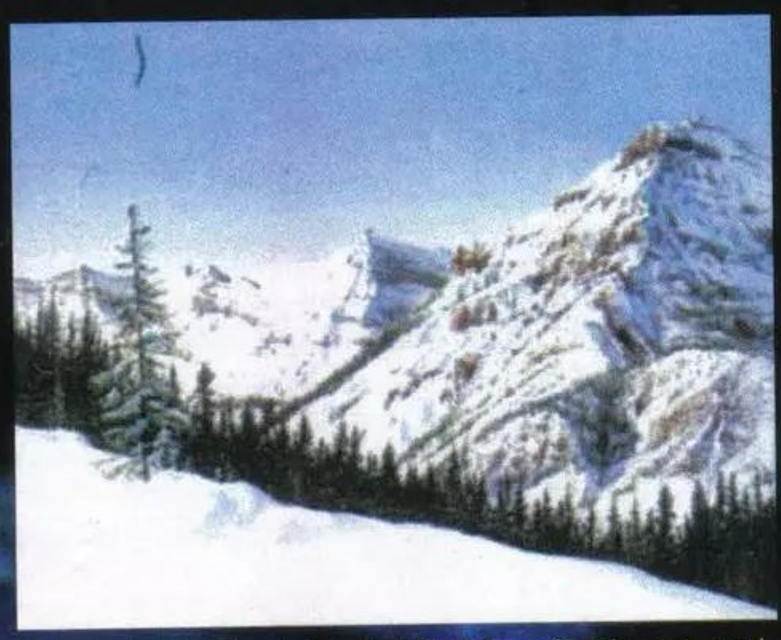
Burada "Run to this phase", "Make this phase as to always to stop" ve çeşitli help seçenekleri var. "Run to rhis phase" hangi phase'in üzerinde bunu seşmişseniz direk o faza gitmenizi sağlar. Pek kullanışlı değil çünkü bilgisayar işiniz bittiği zaman otomatik olarak phase değiştiriyor zaten. "Make this phase as to always stop" seçeneğinde kliklerseniz, bilgisayar o fazda her el otomatikman durur ve bütün kontrolu size bırakır. Bilgisayar normalde de her fazda duruyor ama bazı durumlarda o anki oyun gereği seçmeniz gereken iki seçenek olabiliyor. Bu durumda bilgisayar hiçbirşey yapmıyor ve en akıllıcası önemli olan fazları bu şekilde işaretlemek (mesela Upkeep).
Untap fazında, bütün landleriniz ve yaratıklarınız untap olur. Upkeep fazı biraz önemli bir faz. Eğer dikkat etmezseniz bilgisayar şak diye otomatik olarak kart çekme fazına gider. Bu fazda o el için oyunda tutmanız gereken bir etki için ödemeniz gereken manayı veya bu başka birşey de olabilir, ödersiniz. Örneğin Mana Vault denen artifact'i untap etmek için upkeep'inizde 4 land tap etmeniz lazım. İşte bu tür ödemeleri bu fazda yaparsınız. Eğer unuturum derseniz bu fazın sembolünün üzerinde sağ tuşa basınca çıkan menüde, "Make this phase as to always stop" seçeneğini seçin (bakınız bir önceki paragraf). Saldırı fazı öncesi istediğiniz herşeyi yaparsınız. Land indirdiğiniz zaman o anki mananızla yapabileceğiniz kartların adı sararır. Mesela sadece 1 Mountain'iniz varsa Lightning Bolt kartınız sararır ama Ball Lightning kartınız da bir değişme olmaz. Bir büyü yapıcaksanız ona 2 kere tıklamanız bilgisayarın o büyünün casting cost'u için gerekli landleri otomatik tap etmesini sağlar. Eğer illakide ben seçicem derseniz, büyünün üzerine sadece 1 kere tıklayın ve manaları siz seçin. Yalnız o an bir büyü yaptığınızdan emin olun çünkü yanlışlıkla bir landi tap ederseniz ve o manayı kullanamazsanız o turnun sonunda değil, o fazın sonunda mana burn olursunuz. Ondan sonra arkadaşım Volkan gibi ölüm sebebiniz kafanıza yediğiniz Berserk bir Timber Wolf olmaz da Mana Burn olur (maymun-maymun!!!).
Saldırı faza gelince; saldırı yapacağınız yaratıkları seçersiniz. Seçilen yaratıklar üst tarafta ufak bir pencereye taşınırlar ve tap olurlar ve saldırı fazları orada ayarlanır. Yaratıklar tap olduktan sonra "Done" diyince bir sonraki saldırı fazına geçersiniz. Burada fast effectleri kullanabilirsiniz. Burada "Done" dediğinizde saldırının bir sonraki fazı gerçekleşir ve düşman defansını ayarlar. İşte bu sırada size yine fast effect kullanıp kullanmıyacağınız sorulur. Yani keyfinize göre ister defans seçilmeden önce, ister defans seçildikten sonra fast effectleri kullanabilirsiniz. Bundan sonra da zararlar verilir. Burada dikkat edilmesi gereken şeylerden biri Regenerate özelliği olan yaratıklarınız eğer o savaşta ölürlerse, onları bu kısımda kurtarabileceğinizdir. Zaten böyle bir durum olduğunda size o yaratığı Regenerate edip etmeyeceğiniz sorulur. Eğer edecekseniz önce yaratığa tıklayın, sonra da Regenerate ücretini ödeyin. Ama bu illaki Regenerate olacak değil. Öldüğü zaman belli etkileri yaratan kartların etkilerini de sadece burada kullanabilirsiniz, dikkatli olun.
Saldırı sonrası fazında da artık kendinize ne uygun görüyorsanız onu yapın. Discard fazı 8 kartınız olduğunda bunlardan birini seçip atmanız için ve Clean Up da da süresi turn sonuna kadar olan şeylerin süresi biter ve yaralı yaratıklarınız iyileşir.
Rakibinizin sırasında da Instant ve Interrupt kullanabilirsiniz. Mesela düşmanınız bir büyü yaptığında eğer elinizde herhangi bir counter büyüsü varsa size bunu counter edip etmiyeceğiniz sorulur.
Ama elinizde böyle bir kart yoksa veya var ama landiniz yoksa bilgisayar otomatikman bu kısmı geçer. Bu kısım oldukça iyi düşünülmüş.
Dalgınlığınıza gelen bir anda bilgisayar size düşman büyüsünü bozup bozmayacağını sorduğunda mutlaka elinize bakın. O arkaya sıkışmış olan kart bir Counter Spell olabilir.
Bir düelloyı kazandığınız zaman karşınıza iki saçenek çıkar. Bunlar
"Take the cards" ve "Take the dungeon clue" dur. Bilgisayar düello bittiği zaman yendiğiniz adamın destesinden bazı kartları size sunar. Size de ya "Take the cards" ile bu kartları büyük bir maymun iştahı ile hüpletmek ya da "Take the dungeon clue" ile Shandalar haritası üzerindeki zindanlar hakkında bilgi almak düşer.
"Take these cards" ile alacağınız kartlar işinize yaramıyabilir ama paranız yoksa bunları satmak

Şu Fani Dünyada Başımıza Gelmedik Kalmadı yada Vur Kadehi Feleğin Gözüne...

Yaşıtlarımız yürümeyi daha yeni öğrenirken biz bilgisayarda River Raid oynuyorduk. Büyüdük yaşıtlarımız yürümeyi öğrendi, yürümekle kalmayıp "götürmeyi" (sarışınları, kızılları...) öğrendi. Biz hala River Raid oynuyorduk, bilgisayarda!

Yaşıtlarımız okullarını bitirip yüksek maaşlı işlerde çalışmaya başlarken biz sürünüyorduk hala bilgisayar başında. Müdür yardımcısıydı, dokturdu derlerken onlara, biz takılmışız bir derginin ucuna sürükleniyorduk bir o yana bir bu yana.

Yaşıtlarımız tatillerde, güneyde güneşlenirken, biz İstanbul'un sıcağında Beşiktaş'ın kucağında yanıyorduk. Güneş yağlarının kaç korumalı olacağını düşünürlerken, yaşıtlarımız, biz "ass"imizi nasıl koruyacağımızı düşünüyorduk.



O zaman dardı artık sokaklar bize, dergi, para, pul, karı, kız, kariyer, hepsi fasafiso; aç kucağını tabiat ana, geliyor varlığını bile bilmediğin, seni çok seven çocukların karışmak için toprağına.

akıllıca olabilir.
"Take the dungeon clue" ile haritada etrafa saçılmış olan zindanlar hakkında bilgi alabilirsiniz. Bu bilgi, o zindanda hangi kartların bulunduğu, ne tür yaratıkların onu koruduğu ve zindanda devamlı aktif olan birşeyin olup olmadığı gibi bilgilerdir. Örneğin Yedikule zindanlarında Ancestral Recall, Mox Pearl ve Black Lotus kartlarının olduğunu, orayı siyah yaratıkların koruduğu ve devamlı Bad Moon kartı etkisi olduğu gibi bilgiler bunlar.
Unutmayın ki her iki seçeneği de seçseniz ante kartlarını otomatik olarak alıyorsunuz.
Bazı düşmanlarımızı yenmemiz bize daha karlı olabiliyor. Mesela bazıların yendiğimizde, bu onların o kadar hoşuna gidiyor ki (??) bize herhangi bir kartımızın aynısından verebileceğini söylüyor veya bize gelecek düellomuzda bir kereliğine direkt oyunda başlıyacak bir kart veriyor. Bundan başka şeyler yapanlar da var. Fırsatınızı iyi değerlendirin.
Bize toslayan her tipi temizlediğimizde onun Lord'unu biraz daha güçsüzleştiriyoruz. Zaten düello sonu demoda Lord'un azıcık can çekiştiğini görüyoruz ve önündeki kurukafa sayısı artıyor. Lord'u kurukafalara boğucam diye bir fanteziye kapılmayın çünkü bu belli biryerden sonra artmıyor. Böyle olunca lütfen ne kendinize ne de Dominia halkına acı çektirmeyin ve gidin o Lord'u gebertin.
Lordların herbirinin 20 canı var. Kalelerine girdiğiniz zaman aynı zindanlarda olduğu gibi ilerliyorsunuz ve karşınıza zarlar veya parşömenler çıkabiliyor. Tabi etrafta Lordlarını koruyan tipler olduğunu unutmayın. Eğer yenilirseniz kale dışına şutlanıyorsunuz. Ve tabii tahminen geri dönüp kaleye tekrar giriyorsunuz. Unutulmaması gereken ufak bir ayrıntı da, kaleye her girdiğinizde koridorların ve Lord'un dizilişi ve yerinin değiştiği.
Oyun başında Lordlar uzun bir süre kasabalara saldırmayı bırakıyorlar ama bu süre sonunda hobarey, hepsi birden saldırıya geçiyor. Hazırlıklı olun, kasaba görevlerinizi bırakıp kasabaları kurtarmaya gidin.
Şimdi gelelim kasabalarda neler olduğuna. Kasabalara girdiğiniz zaman önünüze yapabileceğiniz şeylerin seçenekleri çıkar.
Buy Cards ile kasaba da satılık olan kartlara bir göz atabiliriz. Bu kartlar her kasaba da değişiktir ama satın alsanızda almasanızda hiçbir zaman değişmezler. Yani kasabaya başka bir zaman tekrar uğramanız oradaki satılık kartlarda hiçbir değişiklik sağlamıyacaktır. Bazen bu kısma girerken size elinizdeki kartlarla kullanabileceğiniz güzel kart kombinasyonlarından da bahsedebilirler. İşinize yarayan kartları hemen satın alın çünkü bir kasabada olan kartı başka kasabada bulma şansınız yok.
Buy Food ile yiyecek alıyorsunuz. Yiyeceğin parası kasabadan kasabaya değişiyor. Eğer dışarıda dolaşırken yiyeceğiniz biterse yürüyüş hızınız azalıyor. Başka kötü bir etkisi başıma gelmedi.
Trade Amulets For Cards ile elnizdeki belli renk kristallere karşılık belli renk kart alabiliyorsunuz. Bir kasabaya girdiğinizde karşınıza yeşil kristallere karşı siyah kart değiştirme seçeneği çıkarsa bu yeşil kristal verip siyah kart almaktır. Bu seçeneği seçince çıkan ekranda bütün teklif edilen renkten kartları görebilirsiniz. Zayıf olanları bir kristal karşılığı, güçlü olanları da iki veya üç kristal karşılığı alabilirsiniz. Yalnız dikkat edin bu seçenek her kasabada sadece bir kez çıkar. Hatta bazı gittiğiniz kasabalarda çıkmayabilir bile. Dolayısıyla kristale sayınız en az üçken bu pazarlığa soyunun.
Begin A Quest ile kasabadan bir görev alırsınız. Bu görev en basitinden bir mektubu bilmem neredeki kasabaya götürmek olabilir. Bundan başka sizden kasabalarını rahatsız eden bir yaratığı öldürmenizi de istiyebilirler. Ödül olarak da size bir Mana Link, herhangi renkten birkaç kristal veya belli bir renk kart verirler. Tabi bu durumda kartı siz seçiyorsunuz. Her görevin belli bir süresi oluyor ve bu sürede görevi bitiremezseni o kasabadan bir daha görev alamıyorsunuz ve canınız bir azalabiliyor (örnek ben).
Speak To Wise Man ile de kasabanın görmüş geçirmiş dedesiyle laklak yapıyoruz. Bize isterse eski günlerinden bahsediyor. Gza gelirse bize biraz yiyecek ve olayı abartırsa da gelecek ilk düellomuz için canımızı iki artırıyor. Bizde elini öpüp oradan ayrılıyoruz.
Edit Deck/Sell Cards ile bütün kartlarımızın olduğu bölüme geçiyoruz. Yukarıda da anlattığım gibi burada kendimize destemizi kuruyoruz. Deck1, Deck2 ve Deck3 diye kendimize en çok kullanacağımız 3 hazır deste hazırlıyabiliyoruz. Alttaki sembollere bastığınız zaman o sembolün temsil etiği kartları desteden çıkarıyoruz. Mesela bütün siyah kartlarınızı görmek istiyorsanız siyah mana sembolü dışındaki bütün işaretlere basın ve ekranda sadece o renk katlarınız kalıcaktır. Bu kartları destenize sokmak için üzerine sol mouse tuşu ile iki kere basın. Desteden bir kartı çıkarmak içinde aynı şeyi yapıcaksınız. Eğer ekliyeceğiniz veya çıkarıcağınız kart sayısı fazlaysa Shift tuşuna basılı tutup o kartı hareket ettirirseniz onları topluca hareket ettirmiş olursunuz. Kullanmıyacağınız kartları da kartın üzerinde sağ mouse tuşuna basarak satabilirsiniz.
Leave The village ile de arkanızdan su dökerler.
Zindan olayına gelince... Buralar girdiğinizde karşınıza koridorlar çıkar ve tam girdiğiniz anda da o zindan da hangi kartın etkisinin devamlı olduğundan bahseden bir mesaj çıkar. Mesela bu mesajda Bad Moon diyorsa bu, bu kartın her düelloda oyunda olacağı anlamına geliyor. Tabi bu bir artifact bile olabilir.
Etrafta yürüdükçe koridorlarda ortaya çıkıyor. Etrafa saçılmış yaratıklardan başka yerlerde zar şeklinde bir obje, ufak kahverengi bir parşömen veya etrafında para olan hazine sandığı görebilirsiniz. Zar şeklindeki obje size sadece ve sadece bir sonraki düellonuzda etki etmek suretiyle birkaç can veya belli bir kart sağlar. Bir sonraki düelloda 3-5 fazla canınız veya renginize göre sizi hazır bekleyen bir Ball Lightning veya Sengir Vampire kartlarınız olabilir. Parşömenler ise çoğu zaman tam girmeniz gereken bir koridorun ucunda durarak sinir katsayınızı artırırlar. Üzerlerine geldiğinizde size bir soru sorulur. Bu aynı yukarıda bahsetiğim düellodan kaçma sorusu gibi sorulardır. Bu sorulara doğru cevap verirseniz yolunuz açılır ama veremezseniz önünüzde pat diye bir yaratık belirir. Böyle böyle zindanı keşfettiğinizde en sonunda buraya asıl geliş amacınıza erişiceksiniz.
Eğer düellolardan birini kaybederseniz zindan

FİRMA: MICROPROSE
TÜR: FRP - STRATEJİ
SİSTEM: 486 DX100, 16 MB RAM, 1 CD 92 MB HARDISK
GENEL: %92

dışına şutlanıyorsunuz ve zindan kayboluyor. Zindandan kendi isteğiniz doğrultusunda da çıkarsanız aynı şey oluyor, destenizi değiştirip tekrar giremiyorsunuz.
Güçlenip Lordların bütün adamlarını öldürdüğünüz zaman artık hepsinin yolda giderken sizden kaçtığına şahit olucaksınız. Ama isterseniz onları kovalayıp köşeye sıkıştırabilirsiniz.
Oyun boyunca Lordların devamlı kasabalara saldırdığına dair haberler alacaksınız. Lordlar kasaba saldırılarına güçlü adamlarından birini gönderirler. Böyle bir haber aldığınızda eğer yakındaysanız hemen gidin ve kasabayı kurtarın. Kuşatma altındaki kasaba ele geçirilince onu ele geçiren Lord'un renginin mana sembolü şeklinde bir kubbeyle kaplanıyor. Kasabalar ele geçirildikten sonra kurtarılması biraz daha zor oluyor. Kasabayı ele geçiren hıyar sizden iki, üç ante falan istiyor. Onu yendikten sonra kasabayı kurtarıyorsunuz ama kasaba halkından öyle çoşkulu bir kutlama beklemeyin. Hele kasabayı kurtardığınız için kart veya kristal vericeklerini sanıyorsanuz yanılıyorsunuz. Yiyecek bile vermiyorlar.
Peki bu 5 Lord da ölünce sorunlarımız bitiyormu? Bitmiyor tabi. 5. Lord'u da öldürdüğümüz zaman karşımıza efsanelerde bahsedilen Arzakon çıkıyor. Save etmeye fırsatınız falan yok. Size hangi renk deste kullanıcağınız soruluyor. 5 renk ve artifact dolu bir deste kullananan ve 100 canı olan abimizi düşünülenin aksine yenmek çok kolay. Acaba acemi şansımı diye 3 kez daha oynadım ve sadece birinde yenildim. Üstelik onu yensenizde yenilsenizde oyunu kazanıyorsunuz. Arzakon sizin sayenizde 1500 küsür yıl Dominiadan sürgün edilicek ve ona verdiğiniz her bir puanlık zarar onu bir 10 yıl daha sürgün edicek. Ama bu kadar oynadıktan sonra onu sıfır can'a düşürmeden oyunu kazanmak da mayonezsiz bir McChicken yemeye benzer.
Oyunun bitiş demosu yok. Sadece Arzakon'u yok ettiğinizden ve halkın tekrar huzura kavuştuğundan bahseden bir yazı çıkıyor ve oyun bitiyor. Dominia halkı bu sefer şanslıydı. Güçlü bir kahramanı vardı. Ama 2000 yıl sonra, Arzakon daha güçlü bir halde geri döndüğünde bu sefer kurtarıcıları kim olacaktı? Renkleri ve onların derinlerinde yatan yoğrulmamış enerjiyi kullanıcak kimse acaba bu sefer başka bir yerden mi gelicekti?

☒Muhammed 'Nierdre' Dabiri

RAKS NEW MEDIA

Let's Start-Haydi Başlayalım • **Basic 1**-Temel Eğitim Düzey • **Basic 2**-Temel Eğitim Düzeyi • **Basic 3**-Temel Eğitim Düzeyi • **Intermediate 1**-Orta Eğitim Düzeyi • **Intermediate 2**-Orta Eğitim Düzeyi • **Intermediate 3**-Orta Eğitim Düzeyi • **Advanced 1**-İleri Eğitim Düzeyi • **Advanced 2**-İleri Eğitim Düzeyi • **Advanced 3**-İleri Eğitim Düzeyi • **Advanced 4**-İleri Eğitim Düzeyi • **Executive**-Üst Eğitim Düzeyi • **Asterix ve Oğlu ile İngilizce** Öğrenin 1 • **Asterix ve Oğlu ile İngilizce** Öğrenin 2 • **Asterix ve Gizli Silah ile İngilizce** Öğrenin 1 • **Asterix ve Gizli Silah ile İngilizce** Öğrenin 2 • **Asterix ve Oğlu ile İspanyolca** Öğrenin 1 • **Asterix ve Oğlu ile İspanyolca** Öğrenin 2 • **Asterix ve Oğlu ile Fransızca** Öğrenin 1 • **Asterix ve Oğlu ile Fransızca** Öğrenin 2 • **Oyunlarla Fransızca** Öğreniyorum • **Oyunlarla İspanyolca** Öğreniyorum • **Oyunlarla Almanca** Öğreniyorum • **Oyunlarla İtalyanca** Öğreniyorum • **Oyunlarla Rusça** Öğreniyorum • **Oyunlarla Hollanda** Dili Öğreniyorum • **Oyunlarla Portekizce** Öğreniyorum • **Oyunlarla İsveç** Dili Öğreniyorum • **Oyunlarla Norveç** Dili Öğreniyorum • **Oyunlarla Danimarka** Dili Öğreniyorum • **Oyunlarla Yunanca** Öğreniyorum • **Oyunlarla Fince** Öğreniyorum • **Oyunlarla Macarca** Öğreniyorum • **Oyunlarla Amerikan İngilizcesi** Öğreniyorum • **Oyunlarla İngiliz İngilizcesi** Öğreniyorum • **Oyunlarla İrlanda** Dili Öğreniyorum • **Oyunlarla Türkçe** Öğreniyorum • **Oyunlarla Gal** Dili Öğreniyorum • **Oyunlarla Polonya** Dili Öğreniyorum • **Oyunlarla İbranice** Öğreniyorum • **Oyunlarla Arapça** Öğreniyorum • **Oyunlarla Çince** Öğreniyorum • **Oyunlarla Japonca** Öğreniyorum • **Story World 1**-Masal Dünyası • **Story World 2**-Masal Dünyası • **Talk Now!**-Fransızca Öğreniyorum • **Talk Now!**-İspanyolca Öğreniyorum • **Talk Now!**-Almanca Öğreniyorum • **Talk Now!**-İtalyanca Öğreniyorum • **Talk Now!**-Rusça Öğreniyorum • **Talk Now!**-Flemenkçe Öğreniyorum • **Talk Now!**-Portekizce Öğreniyorum • **Talk Now!**-İsveç Dili Öğreniyorum • **Talk Now!**-Norveç Dili Öğreniyorum • **Talk Now!**-Danimarka Dili Öğreniyorum • **Talk Now!**-Yunanca Öğreniyorum • **Talk Now!**-Fince Öğreniyorum • **Talk Now!**-Macarca Öğreniyorum • **Talk Now!**-Amerikan İngilizcesi Öğreniyorum • **Talk Now!**-İngiliz İngilizcesi Öğreniyorum • **Talk Now!**-İrlanda Dili Öğreniyorum • **Talk Now!**-Türkçe Öğreniyorum • **Talk Now!**-İbranice Öğreniyorum • **Talk Now!**-Arapça Öğreniyorum • **Talk Now!**-Çince Öğreniyorum • **Talk Now!**-Japonca Öğreniyorum • **Talk Now!**-Gal Dili Öğreniyorum • **Talk Now!**-Afrika Dilleri Öğreniyorum • **Talk Now!**-Xhosa Dili Öğreniyorum • **Talk Now!**-Zulu Dili Öğreniyorum • **Talk Now!**-Malta Dili Öğreniyorum • **Talk Now!**-Çekçe Öğreniyorum • **Talk Now!**-Slovakça Öğreniyorum • **Talk Now!**-Sırpça Öğreniyorum • **Talk Now!**-Hırvatça Öğreniyorum • **Talk Now!**-Bulgarca Öğreniyorum • **Talk Now!**-Polonya Dili Öğreniyorum • **Talk Now!**-Romence Öğreniyorum • **Talk Now!**-Hintçe Öğreniyorum • **Talk Now!**-Urdu Dili Öğreniyorum • **Talk Now!**-Setswana Dili Öğreniyorum • **Talk Now!**-Swahili Dili Öğreniyorum • **Talk Now!**-Malay Dili Öğreniyorum • **Talk Now!**-Endonezce Öğreniyorum • **Talk Now!**-Vietnam Dili Öğreniyorum • **Talk Now!**-Tayland Dili Öğreniyorum • **Talk Now!**-Kore Dili Öğreniyorum • **Talk Now!**-İzlanda Dili Öğreniyorum • **Talk Now!**-Arnavutça Öğreniyorum • **Talk Now!**-Farsça Öğreniyorum • **Talk Now!**-Makedon Dili Öğreniyorum•

Doğan&Raks, Raksotek, Escortland mağazaları ve tüm bilgisayar bayilerinde!

Dil eğitim CD ROM'larında öyle çok seçenek var ki !

Her yaşta, her seviyede, isteğiniz her dili kolayca öğrenebilirsiniz

merhaba dünya

ENGLISH plus

TÜRKÇE DESTEKLİ

Türkiye'nin EN ÇOK SATAN İngilizce Eğitim Programı

12 CD-Rom'dan oluşan English Plus serisi ile her düzeye uygun İngilizce Eğitimi

PC WINDOWS Uyumlu

TALK NOW!

TÜRKÇE DESTEKLİ

Dünyanın 46 dilini hemen konuşun!

PC WINDOWS & MAC Uyumlu

RAKS NewMedia CD-ROM EĞİTİM SERİSİ RAKS

TEL: (0 212) 288 69 68 FAKS: (0 212) 274 50 92
http://www.raksnet.com.tr/raksmusic/newmedia

ESKİ

Timur, Amerikan Konsolusunu yalayarak 6 aylık vizeyi zar zor da olsa almıştır. Yaşasın Uncle Sam!

Bilmem farkında mısınız? Şu sıralarda bir adventure bolluğu yaşıyoruz. Geçen seneki durgunluktan sonra daha birini bitiremeden yeni bir adventure çıktığını görüyoruz. Çıkıyor çıkmasına da bakıyorum hepsi de kullan-bak adlı çok gelişmiş ikon sistemini kullanıyorlar. Artık oyunlar, git adamla konuş (bu tüm konuşma seçeneklerini seç demek oluyor), ordan burdan eşya topla (yani herşeye clickle) ve aldığın şeyleri ekranda adı çıkan herşey üzerinde kullan şeklinde geçiyor. Nerede Death Gate'in kafa çalıştıran eğlenceli bilmeceleri... Bir de oyun zor olsun diye bazı objeleri ekranın en görünmeyen yerine koyuyorlar (Sierra bunu ezelden beri yapıyor). Bunun yanında bu oyunlarda bir yere gitmek için 10 ekran dolaşmak zorunda kalmanız ki bu da Sierra'nın başka bir oyun uzatma geyiğidir. Discworld 2'yi oynamadım ama genel durum bu. Ark of Time ise Koei adı altında (Koei yapmamış) yapılmış bir Fate of Atlantis. Konu Atlantis olmasına rağmen sadece oyunun sonunda Atlantise ulaşabiliyoruz. Ama Atlantis adı altında geçen yer pekala başka bir yer de olabilirmiş. Kısaca oyun Fate of Atlantis'in tırnağı bile olamıyor. Bunun dışında (oyunun Atlantis'le ilgili olmadığını düşünürsek) fena sayılmayacak bir oyun. Grafikler güzel (render olduğu halde sıkıcı değil), sesler yeterli, ikon sistemi malum... Sonuçta orta karar bir adventure. Konuya gelince bir araştırma gezisine gidip de dönemeyen profesör ve ekibini bulmak ve "neredeydiniz siz ha?" sorusunu sormak... Espri olsun diye de bir spor muhabirini yönetiyoruz. Yerim kalırsa oyunun saçma bilmecelerinden bahsedicem. **Neyse önce çözüm:** (İpucu; oyunda takılınca herşeye tekrar look edin belki birşey atlamışsınızdır)

Editörünüzle konuştuktan sonra ofisten çıkın (sol tuş look, sağ tuş use, take, talk vs.. Ayrıca ekranın bir tarafından öbür tarafına yürümek istemiyorsanız exit noktasına sağ tuş click...) ve haritadaki Carib. Island'a gidin. Ressam kadınla konuşun ve bardağı alın. Sağdaki müzeye gidin. İçeri girin duvardaki korsan resmine ve pusulaya bakın. Yukarı çıkın duvardaki bez parçasına ve kalkana bakın. Yukarı çıkın, camı açın ve aşağı bakın, ehe gıcık görevlinin sevgili arabası. Arabanın üstüne boyayı dökün. Eski kitaba bakıp içindeki mektubu alın, okuyun. Ressam kadına korsanı sorun. Kumsala gidin benim yerime biraz yüzün (Frp'yi tatile tercih ettim). Kulubeye girin, ceketi inceleyin bir parçasının eksik olduğunu göreceksiniz. Bardağı ve mexican coin'i alın. Profesörün notunu okuyun. Müzeye gidin. Musluğa bakıp bardakla kullanmayı deneyin. Vanası yokmuş Mexican coin'i musluğa vana edin. Bardağa su doldurun. Ressam kadına gidip bardağı verin. Kirli bir bardak daha alın. Denizcinin yanına gidip konuşun. Bu kibar insanla yaptığımız konuşmadan sonra bize profesörün mıknatısını verecek. Vermezse müzeye gidip tekrar herşeye bakın. Müzeye dönüp pusulayla magnet'i kullanın. Eğer adam oradaysa tekrar yukarı çıkıp arabasına biraz daha renk katın (camdan kirli suyu dökün). Magnet'i kullandıktan sonra üst kata çıkıp kalkanı çevirin yere düşen cloth'u alın ve açılan geçitten girin. Korsanın büyük hazinesi mi derken sadece bıçak, Colombus Manu. alıp trunk with rags.'ı açınca ve içinden çıkan Pirate's parchment'la yetiniyoruz. Kibar denizcinin yanına gidip Colomb. Manu. gösterin. Şans getiren zımbırtısını istiycek. Müzeye gidin ve bıçakla ağacı delin, resin'i boş bardağa doldurun. Ressam kadının bardağını tekrar doldurun. Kıyıya gidip resin'i flat rock'ta kullanın. Onun üstüne crab bait koyun. Ekran değiştirin ve geri dönüp crab'ı alın. Bu sefer de rengiş tutmadı. Ressam kadına suyu, crab'ı ve rum'ı verip renkli crab'i alın ve denizciye verin (Bu geyik bir yerden tanıdık geyiyor şans getiren zımbırtısını kaybedipte haritadaki yere gitmeyen kaptan hmmm (bilemeyenler için Monkey Island 2)). Dalıştan sonra sola doğru ilerleyin. Sub ship'in bir tarafındaki compartment'i bulun ve black box'ı alın. Sağdaki kapıya bakın ve mooring rope ile yukarı çıkın (Oyunun sonuna kadar buraya gelmeyeceğiz). Londra'ya dönün ve black box'ı editörünüze verin. Konuşmaları dinleyin ve haritadan kiliseye gidin. Sağa gidip kızla konuşun (merdiveni vermiyor). Leakly bucket'ı alın ve kilisenin yanından girin. Cloth ile resin'i kullanarak sticky yapın ve bunla bucket'ı onarın. Bucket ile de ineği sağın ve sütün kıza yok kediye verin ve kediyi alıp kilisenin camına atın. Kız

ARK

Timur, Amerika'da bulacağını sandığı kaybolan şahsiyetini önüne çıkan ilk zenci balıkçıya sorar ama cevap alamaz.

Timur, yatacak tek yer olarak bulabildiği leş çadır için ayda 700$ bayılır. Ayılır, 700$ bastırır yine bayılır.

gelip merdiveni bırakacak. Merdivenden tırmanıp içeri girin. Urn with ashes'i alın, kapıyı açın, confessional booth'a bakıp kullanın ve bolt'la açın. Geçitten aşağı inin. Dig tunnel'a girin. Duvardaki yazılara bakın ve külle kullanın (kağıtla mıydı?). Herşeye bakın ve madalyonu alın. Dışarı çıkın ve demodan sonra içeri girip yeşil şeyi alın. Editöre gidip külle yaptığınız şeyi gösterin okuyamadı ama onun yerine okuyacak biri varmış. Harita'dan Algiers'e gidin. Kadınla konuşun. Çadırlara girmeye çalışın. Kaleye girip guard'la konuşun. Prens'le (kalıntısıyla?) konuşun. Size ring versin. Bazaar'a girip adamla konuşun sattığı halılardan almayın. Dışarı çıkıp kadına ring'i verin ve içeri girip pot'a bakın. Çadırdaki deliğe bakıp kadınla konuşun. İçeri girip base pole'a bakın ve kadınla konuşun. Sonra da yandaki çadıra girin adam size hakaret etsin. Kadınla tekrar konuşun ve prense gidip ekmeği verin. Prense ekmek nasıldı şeklin bir soru yönelttiğinizde güzel olduğu fakat içinden maymuncuk çıktığını ve bu rezilliğin ne olduğunu soruyor (kısaca maymuncuk aldınız). Haritadan dağa gidin. Kutsal insanla konuşun. Küllü şeyi verin. Kapının yanına gidip bakın (cebimizdeki yeşil şey parlayacak). Kutsal adamla geyik olayına girin. Dışarıdaki izleri takip edirek kasaba gelin ve ekrandaki herşeyi elleyin. Kasapla konuşun. Dışarı çıkıp yandaki sokağa girin ve hırsızla konuşun (biliyorum o çaldı). Biraz oynayın (yani biraz kaybedin) ve kasapla konuşun. Size croquette versin (kızarmış fare ne leziz). Haritadan doğu adalarına gidin ve hızsızla (iki satır önce de bir hırsızla konuşmuştunuz hırsızı bol bir oyun) konuşun. Yandaki ekrandan kolyeyi alın. Sağdaki yola gidip mile stone üstündeki jar'ı alın ve geri dönüp üst ekrandaki Tobias'la konuşun. Resmi alın. Rubber tubing'i alın. Küllü şeyi gösterin. "M" parchment'ini gösterin. Soldaki ekrana girin ve jar ile croquette kullanıp bunu da termites üzerinde kullanın (afiyet olsun). Jar'ı alın. Stonehenge'e gidin. Üstteki ekrana geçip adamla konuşun. Lockpick'le klubeyi açıp içeri girin. Metal file'ı ve plumb line'ı alın. Çöle geri dönün ve kadınla konuşun. Guard'la konuşun. Prensle konuşup magic word'ü sorun. Magic word'ü bana sorun. Açıl susam. Rubber tubing, plumb line ve kolyeyi kombine edip yılan yapın ve bunu deve ile kullanın sonra aksi herifin çadırına gidip devesinin kaçtığını söyleyin ve bazaar'a gidip adamla konuşup gitmesini sağlayın. Sonra adamın çadırına gidip shoe alın ve herşeye bakın sonra prensin yanındaki hücreden yemeği alın ve dağa oradan da kasaba gidip termites'ı et üzerinde kullanın (afiyet olsun 2) adamla konuşun adam bayılınca rat bait ve narcotic powder'ı alın. Mağaraya gidip kapı üzerinde file'ı kullanın. Ressam kadına gidin ve doğu adalarının resmini verin sonra "M" parchment'ını verin ve denizciyle konuşun. Tabağın içine powder dökün ve bunu bazaar'daki köpeğe verin (Zzzzzz) small safe'i alın. İçeri girin kasaya bakın sandığı itin ve aşağı inin. Silencer'ı alın wall steps'i kullanın. Yukarıda tele. lens'i alın. Shoe ile kumu kullanın. Aşağı inip guard'la konuşun. Kiliseye gidin arc. dig'in yanındaki fareye rat bait verin ve alın. Tobias'a gidip small safe'i verin. Anahtarı alın (içinden çıkacak). Kaledeki jipi açın (anahtarla) plakaya bakın. Diğer kasanın şifresi 462 (ilk rakamlar small safe). İçeride ne varsa alın. Bazaar'a girin sonra kapıdan konuşmaları dinleyin. Sonra içeri girip kasayı açın (462). Contract'ı alın. Guard'la konuşun contrat falan.... Prens size magic word'ü söylesin (önce ben söylemiştim!). Stonehenge'e gidin ve worker'a driver belt verin. Adama bakın (konuşurken) dışarı çıkıp traktörün kolunu çekin ve açıklan yerden girin. Yeşil şeyi, bronz tube, cracked crystal alın herşeye bakıp doğu adalarına gidin ve lighthouse'a çıkıp flares'i kullanıp ve handle'ı kullanın. Sonra Tobias'la konuşup Ressam kadına gidin ve resmi alın. Resmi Tobias'a verin. Balonu söndürün ve mağaraya girin. Rubber tube ile steam'ı kullanın ve geçitten girin. Herşeye bakın. Parchment alın, car jacket'la tombstone kullanın. Madalyonu alın ve Tobias'la konuşun. Kasabın oraya gidin ve arabanın lastiğinin üstündeki deliğe lensi takın. Sonra yandaki adamla oyun oynayın. Adam gidince bardağın altındaki kutuyu alın ve içine kapıdan altığınız tozu koyun. Yerine koyun adam gelince oynayıp kazanın. Gem'i alıp Holy Man'e gidin ve konuşup kapıyı açtırın. Makinedeki deliğe altığınız yeşil taşlardan birini koyup adamla konuşun. Helm'i kullanın. Compartment'i açın madalyonu alıp diğerini koyup use helm olayına girin. Bütün madalyonları izleyin (birini izlemeden öbürünü çıkarın). Parchment'a bakın. Stonehenge'e gidin ve center stone lev finder onun üstüne crystal cube koyun kırmızı olunca alın. Haritadan Yucatan'a gidin. Sağa gidip adamla konuşun. Sol ve de üst yapın. Save edin ve yılana fareyi verip yılanı alın (burası bozulmuştu yılanı alamamıştım). Piramite gidip kollarla oynayın (sırayla basın). Mystic'le konuşun. Piramitin yanındaki yola gidin ve bronze tube ile cartridge case use yapıp bunu da nest'e use yapın. Hatta nest'i bile alın! Doğu adalarına gidip Tobias'ın kulubesine gidip herşeyi alın (sprey, cam parçası). Sonra cam üzerine spreyi sıkın ve Yucatan'da taşın üstüne koyup sararan çiçeği alın ve çöldeki kasaba gidin ve kemiği satın alıp Mystic'e kemik, yılan, çiçek ve yumurtayı verin. Pipe'ı idol üzerinde kullanıp yılana bakın. Sonra piramite girip kolu: yukarı, yukarı, sağ, yukarı, yukarı, aşağı, yukarı şeklinde kullanın ve açılan kapıdan girip herşeye bakın. Mystic'le konuşun. Yeni açılan yere gidip herşeye bakın sonra Tobias'la konuşun ve hazineyi aldığını görüp denizci kardeşine gidip konuşun ve ağı alın ve Yucatan'daki timsahın üzerine atın. Mystic'le konuşun. O gidince çadırına gidip sandığını açın ve içindeki taşları alın ve piramitin açtığınız yerine gidin. Soldaki boşluklara,

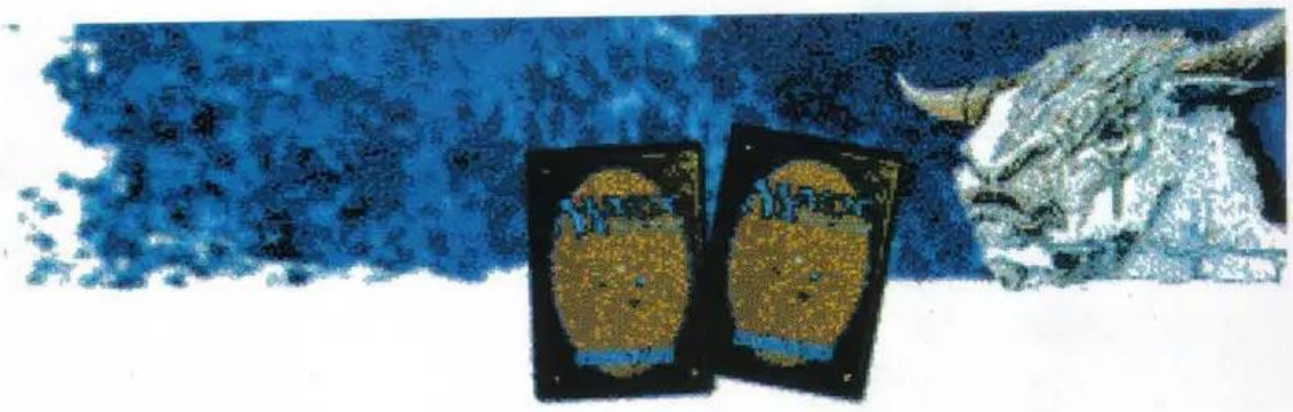
OF TIME

üst bölümde gülen yüzler birbirine bakacak, altta asık yüzler zıt olacak, sağdaki boşluklar asık yüzler zıt, gülen yüzler birbirine bakacak (bunları gölde görüyorsunuz) şekilde koyun ve açılan yere gidip bakının. Sonra Mystic'le konuşun ve madalyonu alın. Sonra çöldeki mağaraya gidin ve madalyonu seyredin ve geri alın. Piramide dönün. Siyah kafanın ağzı mavi, mavi kafanın ağzı kırmızı, kırmızı kafanın ağzı yeşil, yeşil kafanın ağzı siyah, sarı kafanın ağzı sarı olacak (madalyon'da anlatıyor). Geçitten aşağı inin. Crystal cube alın ve stonehenge gidip lev finder'ı central rock'a koyun ve crystal cube üstünde kullanın. Sarı olunca alın (aldığınızda kırmızı olacak). Olduysa inventory'de şarj olduğunu söyleyecek. Piramiden gidin ve tomb'u ortasındaki delikte charged lev. finder kullanın ve içinden dolphin disk'i alın. Denizciye gidip konuşun. Dalıştan sonra kapının yanındaki slota dolphin disk koyun. İşte ATLANTİS!!! Benzetebileniniz var mı!? Herneyse sağdaki kapı ile salak bir dialog yapın ve çekmeceleri çekip air went'lere bakın ve çekmecelerden yukarı çıkın ve sağdaki air went'e press pass koyun ve kadınla konuşun. Soldaki odaya gidin ve journal'ı okuyun. Aşağı inip çevreye bakının. Yukarı çıkıp adamla konuşun. Anahtarı alıp Helen'in yanındaki dolabı açıp içindekileri alın. Prof.'la konuşun. Went'i kullanın. Aşağı inin ve makinenin önüne gelin. Şimdiii kırmızı tüpün önünde: beyaz bütün tüpler boşsa kırmızıyı doldurur. Yeşil sıvıyı yeşile, mavi sıvıyı maviye aktarır; yeşil tüpün önünde: kırmızı sıvıyı kırmızıya, mavi maviye gönderir, siyah tüpü boşaltır; mavi tüpte ise: yeşil sıvıyı yeşile, kırmızı kırmızıya gönderirken siyah yine tüpü boşaltır. Buna göre kapıların mavi kapının açılması için (kırmızı boş, yeşil 3 dolu mavi 3 dolu) kırmızıyı doldurun (beyaz) ve K-Y (kırmızıdan yeşile), Y-Mavi, Y Boşalt, K-Y gönder. Mavi kapıya gidip kolu çekin. Airlock'ı açın ve suyu alın. Panele dönün ve kırmızı kapı için (kırmızı boş, yeşil 2, mavi 2): K doldur, K-Y, K-M, Y-K, M-Y, K-M, M-Y, M Boşalt, Y-M, M Boşalt, K-M... Kırmızı kapıyı açın ve container alın, alcohol alın ve herşeye bakıp dooğğru panele... Yeşil kapı (kırmızı boş, yeşil 1, mavi 1): K doldur, K-Y, K-M, Y-K, M-Y, K-M, M-Y, Y-K, M-Y, K-M, M-Y,Y-M, M Boşalt, K-M, M Boşalt, K-M..... Odaya gidin ve herşeye bakıp valve ile şırıngayı kullanın. Prof.'a gidin ve chlorine, syringe, bottle of alcohol, lime bottle ve distilled water'ı gösterin. Aşağı inin ve buzdolabının yanındaki beaker'a water, lime ve chlorine koyup kaynatın (thermal device use). Empty jar ile valve kombine edip içine alcohol ekleyin. Prof.'la konuşun ve went'ten kloroformu dökün ve içeri girip anahtarı alın, anahtarla prof.'u çözün (on handcuffs). Control room'a girin ve dolapları açıp soldakinden small weight alın. Mavi odaya gidin (buradaki geyik güzel). Çevreye bakının ve lab. room'a gidin (save edin) water container ile plumb line kullanın ve bunu buzdolabına koyup kapıyı kapatın ardından bir iki tur atıp frozen container'ı alın. Donmamışsa biraz daha oyalanın (bakınca anlaşılıyor). Bunu alıp mavi odaya gidin ve level'ın üstüne koyun bunun üstüne de small weight'i koyunca oyun bitiyor ve ben de ohhhh beee diyorum (son demo güzel). Yazı bitti, ben de bittim oyun da dün gece 4'te bitmişti. Başka ne bitti bilmiyorum, ilgilenmiyorum da.... Bu arada farkettim de oyun boyunca vent yerine went yazmışım doğrusu vent olacak benim yerime düzeltin (Çünkü ben öldüm ve ölüler düzeltemez ama yazabilir...). Yazının alın-bakın-kullanın şeklinde geçtiğinin farkındayım ama bu oyunda başka birşey yapılmıyor. Ayrıca birşey yapınca ne olduğunu yazmayı saçma olduğunu ve oynayanında hevesini kaçırdığını düşünüyorum. Zaten başka türlü yazsaydım buraya sığmazdı. Ark of Time'ın (ve diğer adventure'ların) salak bilmecelerinden bahsedecektim. Oyunun başından örnek verelim. Kiliseye geliyorsunuz ve camdan içeri girmek için merdivene ihtiyacınız var. Ve siz bu merdiveni almak için küçük bir kıza yalvarıyorsunuz ve sadece bu merdiven için uğraşıyorsunuz. Şimdi madem bu adamın Londra ile Carib. Adaları arasında mekik dokuyacak kadar parası var ne diye gidip parasıyla bir merdiven almıyor? Eğer başka bilmeceler yaratacak kadar yaratıcı değilseniz en azından bir kısıtlama koyun da rahat edelim (ne bilim bu olay ıssız bir adada geçse tamam diyecem). Sadece Ark of Time değil birçok adventure'da böyle salak şeyler için uğraşıyoruz ve ben de gıcık oluyorum. Bunun dışında güzel oyun.... Ben sizin yerinizde olsam Broken Sword alırdım. Phantasmagoria 2'de güzel, Larry 7 de fena de— NEEE!? Bu ay Larry 7 mi açıklanıyor!!?? Eeee çok sayın sevgili Emin Bey ben size iki ay önce sorduğumda niye hayır demiştiniz? Herneyse çocuklar sonra görüşürüz ben Ankara'ya gidiyorum MuRder olacam. Sii ya.....

☒Efe "Zzzz" Mumoğlu

FİRMA: KOEI
TÜR: ADVENTURE
SİSTEM
486 DX 66
8 MB RAM
CD 51 MB HARDISK
GENEL: %80

MAGIC
The Gathering



Introductory Set

Fallen Empires, Chronicles, Homelands
Ice Age, 4th Edition, 5th Edition
Mirage, Visions, Weatherlight, Portal

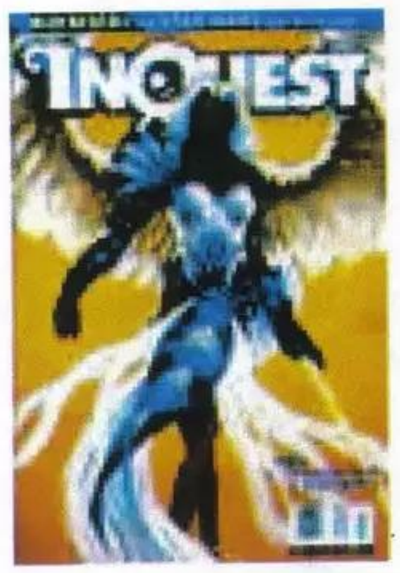
PORTAL™

WeatherLight

Boosters and Starters

Gift Pack

InQuest
Duelist
Scrye



Collectors Album
Deck Protector
Hologram Pages

GÜRCOM Bilgisayar Sistemleri ve Malzemeleri San. Tic. Ltd. Şti.
Halaskargazi cd. Teyyareci Fehmi Bey sk. No.21 Osmanbey / İstanbul
Tel: 0212-246 4030 Tel-Fax:0212-246 0339 E-Mail:gurg@alka.com.tr

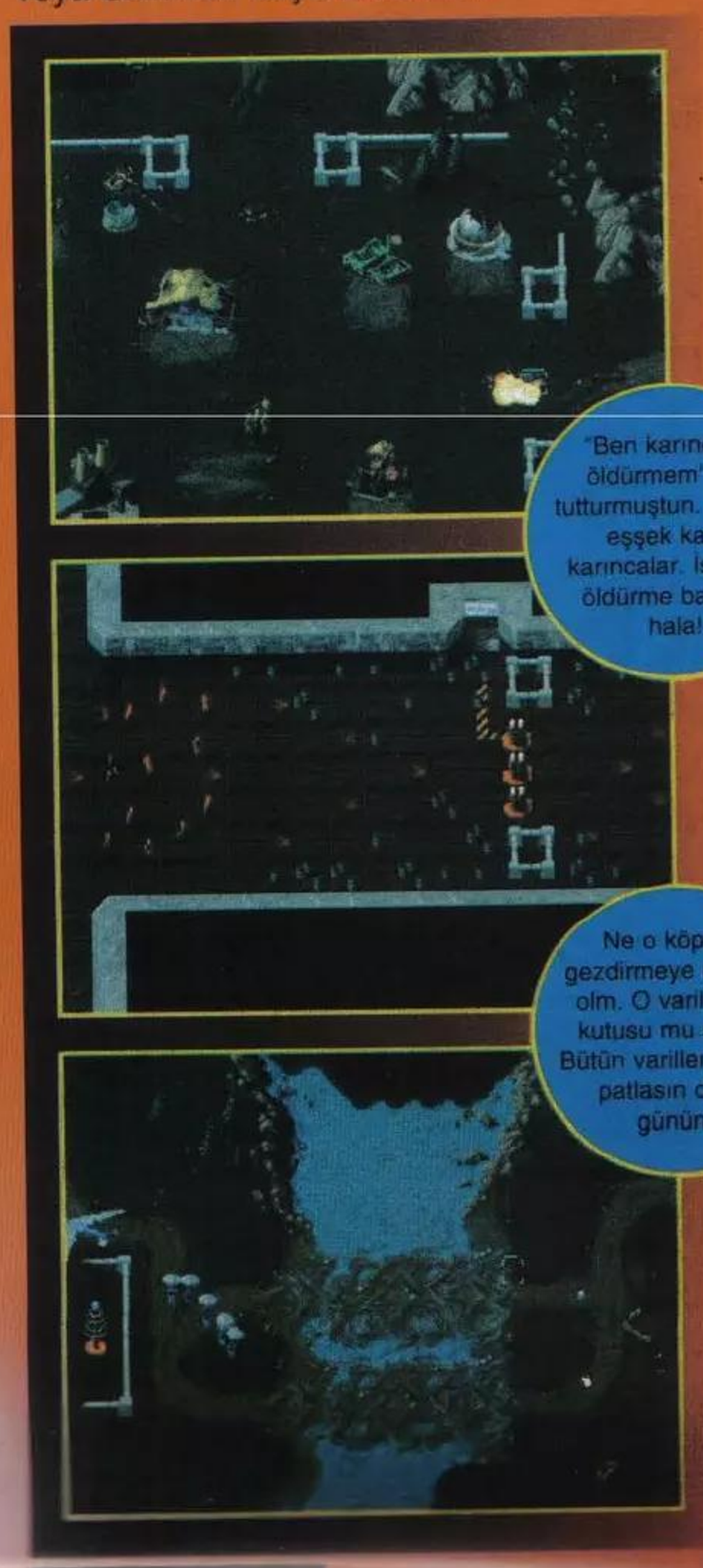
Öyle her gördüğün köprüyü patlatmak yok. Mal gibi kalırsın ortalıkta, bak karşıya geçemiyosun, şimdi anca, el salla bakiim arkadaşlarına.

Ne bu ortalığın hali köy meydanı gibi! Binalarını her gördüğün boşluğa koyma öyle. Ya doğru dürüst strateji yap, ya da köy muhtarı ol.

Son aylarda yazdığım yazılardaki sıkıntıdan, bunalımdan, belirsizlikten, göndermelerden, kusmalardan ben bile sıkıldım. Biliyorum, bana bir bütünün sadece kötü parçaları düşüyor bu aralar. Kendimden uzaklamış olmanın verdiği bir rahatsızlık bu. Bu uzak düşme de geçici, biliyorum, çünkü ben, bekliyor beni. Ama ilerleyememin, yükselememenin sıkıntısı bunlar. İçimden doğup, karşımdakinden gene bana yansıyan ve ilk bakışta dış sebepli gibi gözüken daralmalar. Sıcak ve bunaltı. Sizi de fazla bunaltmadan Red Alert için yeni görevler içeren CounterStrike açıklamasına geçelim.

16 yeni görev. 8 tane Allies 8 tane de Soviets görevleri. Bununla beraber yeni unitler: Tesla Tank, Elite Super Soldier, Wonder Dog, Soviet Commando ve SuperJet. Fakat bu yeni birimleri kendiniz üretemiyorsunuz. Görevlerin en başında, "al bakalım yeni oyuncak sana" mantığı ile verilen bu etkili ve önemli silahları görev süresince kaybetmemeye bakın. Yoksa yerleri doldurulamıyor. Ayrıca Multiplayer veya Skirmish seçeneklerinde oynayacaklar da yeni birimler için heveslenmesinler. Ama yeni şarkılarımız var. CounterStrike'da 8 yeni parça dinleyebilirsiniz. 100 kadar da yeni Multiplayer harita eklenmiş, -miş diyorum çünkü Multiplayer'lık bir durumum olmadı. Red Alert'i oynarken ara demolarda acaip heyecanlanır ve gaza gelirdim. Ama CounterStrike'da giriş demoları bulunmuyor. Sen expansion CD'si çıkar ve oyunda bulunan özelliklerden feragat et, olmadı bu işte. Bunun yanında değişik bir özellik olarak 16 bölümden istediğiniz istediğiniz zaman oynayabiliyoruz. İlk bakışta kolaylık olduğu düşünülerek sevinilse de bence görev bitirme aşkını törpüleyen bir özellik. Bir görevi bitirince yenisini oynamaya hak kazanmış olmanın verdiği sevinci yok etmiş oluyor. Bu da olmadı yani! Diğer özellikleri Red Alert'ten farklı değil. Ben Allies'lar için olan bölümleri oynadım ve sizler için de elimden geldiğince açıklamaya çalıştım. Eğer Soviet'ler için sorunlarınız olursa, artık OverDose'a başvurabilirsiniz (n'apalım, derginin yeni köşesi, reklam yapalım biraz dedim). İşte Allies bölümleri:

...bölümlerine geçmeden önce Red Alert'in tuş kontrollerini hatırlamakta yarar görüyorum çünkü mouse'unuzla birlikte bu tuşları ne kadar iyi kullanırsanız, o kadar yararınıza olacaktır: **CTRL + ##,** seçtiğiniz birimleri ## no.lu takım olarak atama; **ALT + ##,** ## nolu takımı seçme (bu takım olayı oldukça önemli ve yararlı); **CTRL + F9-F12,** o andaki ekranı hafızaya alma; **F9-F12,** hafızadaki ekranı çağırma (F9-F12 ile F9'dan F12'ye kadar ki tuşları ayrı ayrı ekranları hafızaya almak için kullanabilirsiniz demek istiyorum); **F,** takım kurma; **G,** savunma modu; **CTRL + Sol Mouse,** ateş ettirme; **ALT + Sol Mouse,** hareket ettirme; **X,** ufak bir hareketle ateşe hedef olmama çabası; **S,** stop; **CRTL + ALT + Sol Mouse,** başka bir unit'e eskort ettirme; **HOME,** seçili birimi ekranda ortalama; **H,** Cons. Yard'a gitmek; **E,** ekrandaki tüm birimleri seçmek; **N,** diğer birimi seçmek'ti değil mi? Evet sıra Allies görevlerini oynarken aldığım notlara:



"Ben karıncaları öldürmem" diye tutturmuştun. Al sana eşşek kadar karıncalar. İstersen öldürme bakalım hala!

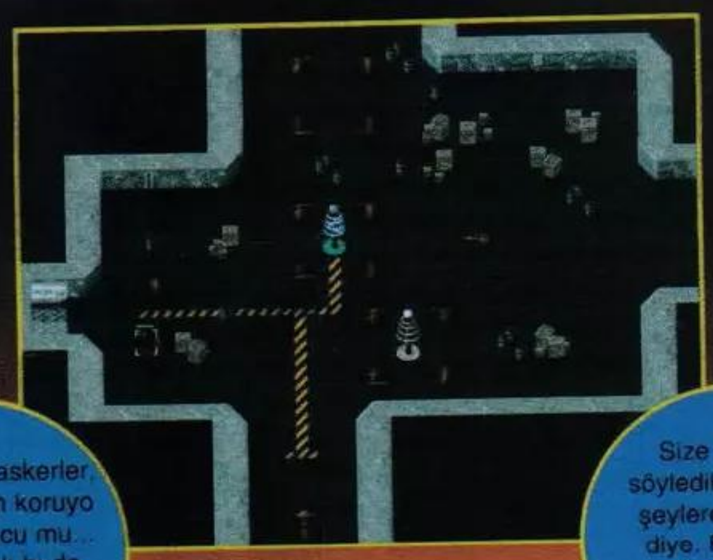
Ne o köpeğini gezdirmeye mi çıktın olm. O varilleri çöp kutusu mu sandın. Bütün variller kafanda patlasın da gör gününü.

Allies: Sarin Gas 1: Crackdown

Bu bölümde görevimiz Sarin Gas'ı taşıyan kamyonların kaçmasını engellemek ve tabi sonra da bütün Soviet Birimlerini yok etmek. Oyuna başlarken sahip olduğumuz mayın döşeyiciyi "aman diim" iyi koruyun. Yenilerini üretene kadar geçecek sürede kaçmaya çalışan kamyonların yollarının üzerine döşeyeceğiniz mayınlarla Sarin Gas taşıyan kamyonları en kolay biçimde yok edebilirsiniz. Yoksa kamyonlar çok hızlı hareket ettiklerinden başka birimlerinizce yok edilmeleri imkansız gibi birşey. Spy'larınızla haritayı keşfederken oyuna başladığımız yerin ortasından, kuzey ve güneyinden geçen üç değişik yol olduğunu fark edeceksiniz. Kamyonlar bu değişik yolları kullanarak kaçmaya çalışacaktır. İlk kamyon alt yoldan kaçmaya çalışacağından ve siz daha yeterince güçlenmemiş olabileceğinizden hemen alt yola bir iki mayın yerleştirin derim. Yalnız mayın döşeyicinize eskort birlikler vermeyi de unutmayın. Toplam 5 (yanlış saymadıysam, altı da olabilir) kamyonu hallettikten sonra sıra Soviet birimlerini yok etmeye geliyor. Bu arada eğer Spy'ınızı ortadaki yolu takip ettirip en doğudaki kıyı şeridini izletirseniz, Soviet harita binasını (!!) inflate ettirdiğinizde kamyonların yerleri hakkında bilgi alabileceksiniz. Yalnız dikkat, iki köpek binanın çevresinde dolanıp duruyor.

Allies: Sarin Gas 2: Down Under

Bir Spy, Medical ve bir kaç adamla başladığınız bu bölümde tek istediğiniz haritanın en doğusundaki çıkışa sağsalim ulaşmak. Düşman silahlarının enerjilerini yerdeki sarı/siyah bantları takip ederek bulabileceğiniz merkezlerden aldıklarından, bu silahları (Tesla Coil) etkisiz hale getirebilmek için Spy'ınızla o enerji dağıtım(!!) ünitelerini yok etmelisiniz, ki görevin başlangıcında hemen yanınızdaki yerde bunu deneyebilirsiniz. Doğuya doğru ilerleyince karşılaştığınız iki Tesla Coil'den üstteki yok ettikten sonra bence güneye gitmek için hiç uğraşmayın. Bir adamınızı doğuya doğru hızla geçirip, köpişi mıhladıktan sonra varillere ateş ederek kamikaze yapmış olacaksınız ama vatan sağolsun! Adamlarınızı teker teker doğuya doğru ilerlettikten sonra bir sağlık taramasından geçirin derim ben. Şimdiki sorun duvarın arkasından el bombası fırlatan yobazlar. İlk önce Spy'ınızı yine hızla ve kıyıdan köşeden kuzeye doğru götürüp ordaki Tesla'yı yok edin ki rahatlayan tower'ımız bize doğru ilerleyen tankı halledebilsin. Ve diğer adamlarımızı da el bombası yağmurundan kurtararak bu bölgeye getirin. Doğuya doğru ilerleyerek çıkışa yaklaşıyoruz. Düşman tankının bulunduğu yerdeki enerji birimimizi (sol duvardaki yerden) Spy ile aktif hale getirerek büyük baş tankı yok edelim. Spy'ımız köpeklere yem olmadan hemen aşağı



Hani nerde askerler, tanklar? Kim koruyo burayı, korucu mu... Oldu olacak bi de korkuluk dik. Bekle de kargalar gelsin. Kovalarsın...

Size kaç kere söyledik bilmediğin şeylere dokunma diye. Bak bir tek adamın kaldı, çarpılmayan yazık dimi?

devam ederse Tanya'yı kurtaracağız ve kuzeye doğru ilerleyerek oyunu bitirmek oldukça kolaylaşacak. Bu bölümün başlarında Medical Amca'ya ve Spy'a dikkat. İlerledikçe köpeklere yem olmamayan bakın. Ve çıkış...

Allies: Sarin Gas 3: Controlled Burn

Sarin Gas davası son bulmak üzere. Başlar başlamaz nöbetçi tankın devriyelerini hesap ederek APC'nize doluşturduğunuz askerlerinizi kuzeydoğudaki Soviet bölgesine sokup petrol kaynaklarını yok etmelisiniz. Hemen ardından yardımcı birlikleriniz gelecek ve siz de kurumlaşarak bölgedeki tüm Soviet birimlerini yok edeceksiniz. Yalnız Soviet'ler kuzeydeki tarlaları kullanıyorlar ve siz Soviet alanının doğusunda olduğunuz için acele ederek hatta iki Ore Track ile paraya para demeyin ve saldırılarınıza başlayın. İlk bölümünün oldukça kolay olduğu bu görev ile Sarin Gas sorununa bir son vermek için görevin birinci bölümü sizin strateji kabiliyetinize kalıyo desem bu bölümü geçemeyenleri çok mu aşşağılamış olurum. Yalnız dikkat Sarin Facility'lerine (binalarını -ki en batıda bulunuyorlar-) zarar vermemelisiniz.

Allies: Fall Of Greece 1: Personal War

Yunanlı Stavros, Soviet'lerin ülkesini yerle bir etmesine acaip içerlediğinden olsa gerek onlara yardım etmek istemektedir. Tabi iş Tanya'ya düşer. Tanya'nın yardımı ile Stavros'u sağsalim helikoptere ulaştırmamız şimdiki görevimiz. Oldukça hareketli bir bölüm olduğunu söyleyebilirim. Hızlı hareket etmeliyiz çünkü bazı yerleri geçebilmemiz için zamanlama çok önemli. Zaten siz de düşmanın hareketlerinin zamanlamasını, binlerce kez Restart yaptıktan sonra ezberleyeceksiniz. Doğuya biraz ilerledikten sonra kuzeye yöneliyoruz. Yalnız kuzeye döner dönmez tanklı birliklerden kurtulmak için hemen doğudaki ara yolu kullanıyoruz. Yunan birliklerini görüp "Ama kısa bölümmüş işte helikopter" dediğimiz anda helikopter Soviet uçaklarına hedef oluyor ve biz çaresiz etrafa bakınırken, köprünün arkasında gözüken helikoptere doğru hamle yaptığımızda da bu kez köprü havaya uçuruluyor. Tabi tüm bunları 7. Restart'tan sonra anlıyoruz. 8. Restart'ta da birliği görür görmez batıya yönelmemiz, kıyıya kadar gidip güneyde bizi bekleyen tanklarla mücadele etmek için de "Reinforcements Arrived" sesini duymamız gerekiyor. Tanklarımızı kapıştırınca yanlarından sessizce güneye gidelim. İşler daha da karışıyor yalnız. Güneyden batıya doğru yönelidiğimizde paraşütle bize "reinforcement" olmaya çalışan askerlerimiz Tesla'nın kurbanı oluyorlar. Fakat bu zaman dilimi bizim Tesla'nın altından geçip batıya ilerlememize yardımcı olamayacağı yani Tesla Coil'i biraz daha oyalamak için sağ kalan tankları da Tesla'nın üzerine salmalıyız. Eğer acele edersek de Tesla bizi küle çevirir (12. Restart). 13. ve uğursuz Restart'ta da kuzeye doğru ilerleyip kuzeyden ve güneyden sıkıştırıldığımızda da anlıyoruz ki yanından geçtiğimiz o varilleri erkenden patlatmayıp bir süre bekledikten sonra ateşlemeliymişiz.

Tanya'nın binaları yıkmasını, varilleri patlatmasını sağlayıp Soviet askerlerini oyalamasını, Stavros helikoptere doğru Platoon koşuşu yaparak değerlendirsin. Umarım sonu Platoon gibi olmaz (18.Restart). Buraya kadar Stavros'u, ben Tanya'ya eskort olarak (**CTRL+ALT+Sol Mouse**) ile getirdikten sonra burada yollarını ayırdım. Tabi Restart dediklerimde de siz Save'lerinizi yüklerseniz daha akıllıca davranmış olursunuz.

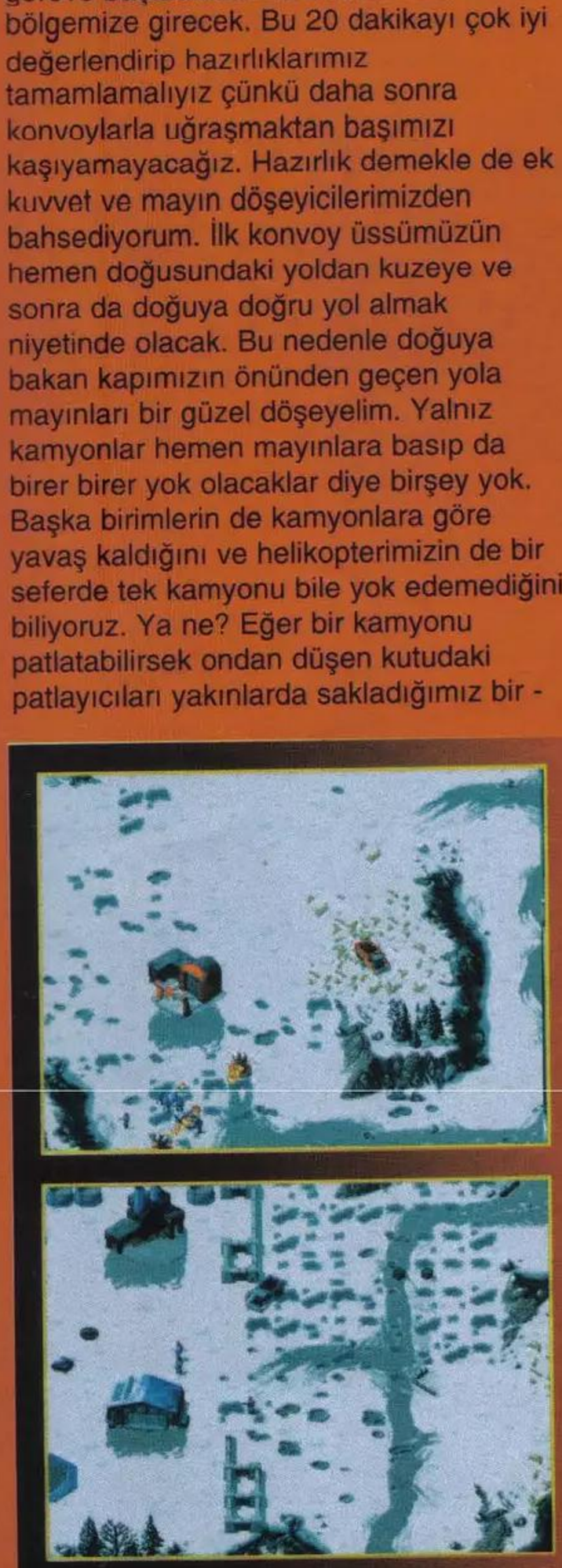
Allies: Fall Of Greece 2: Evacuation

Stavros'un gözü arkada kalmış olacak ki sıradaki görevimiz haritadaki 4 köyden en az bir kişiyi kuzeydoğudaki adaya götürmek. En kuzeyde göreve başladıktan sonra alelacele Con. Yard.'ımızı kurup işe koyulmalıyız. Köylerden ikisi güneybatı ve biraz daha güney, bir diğeri başladığımız yerin tam güney bir diğeri de doğu yönünde. Her köyün girişinde en az bir tank ve bir kaç Flame Infantry oluyo. Yalnız esas sorun bu değil. Esas sorun köylüleri, en azından birini Navy Transport'a bindirebileceğimiz yerin Güneydeki Soviet

karargahının biraz daha doğusunda bulunuyor olması. Defans önlemlerinizi aldıktan sonra sıkı bir birlikle köye girmeli, kiliseden çıkan köylüleri koruyarak orada sizi bekleyen Soviet denizaltılarından sağsalim kıyıya ulaşabilmiş olan Transport'unuza kadar götürmelisiniz. Kulağa ne kadar da kolay geliyor değil mi? Unutmayın dört köy var ve en az bir köylüyü kurtarmalısınız.

Allies: Siberian Conflict 1: Fresh Tracks

Sarin Gas'ıydı, Greece'di derken geldik Siberya'ya. Hikaye şu, Sibirya'da Soviet çalışmaları artmaktadır. Ve konvoylarla (ne çektik biz bu konvoylardan) atom maddesi taşıdıkları için bize bu konvoyları yok etmek düşüyor. Her biri 3 kamyon (ve eskortlarından tabi) oluşan 7 konvoydan hiç bir kamyon kurtulmamalı. İlk konvoy göreve başladıktan 20 dakika sonra bölgemize girecek. Bu 20 dakikayı çok iyi değerlendirip hazırlıklarımız tamamlamalıyız çünkü daha sonra konvoylarla uğraşmaktan başımızı kaşıyamayacağız. Hazırlık demekle de ek kuvvet ve mayın döşeyicilerimizden bahsediyorum. İlk konvoy üssümüzün hemen doğusundaki yoldan kuzeye ve sonra da doğuya doğru yol almak niyetinde olacak. Bu nedenle doğuya bakan kapımızın önünden geçen yola mayınları bir güzel döşeyelim. Yalnız kamyonlar hemen mayınlara basıp da birer birer yok olacaklar diye birşey yok. Başka birimlerin de kamyonlara göre yavaş kaldığını ve helikopterimizin de bir seferde tek kamyonu bile yok edemediğini biliyoruz. Ya ne? Eğer bir kamyonu patlatabilirsek ondan düşen kutudaki patlayıcıları yakınlarda sakladığımız bir -kamikaze- erimizle patlatarak yakınlarındaki kamyonların yok olmasını sağlayabiliriz. Dikkat edilecek nokta kamyonlar patlayıcının etki alanındayken bu işi başarabilmek. İkinci konvoy tam kuzeyimizdeki yoldan doğuya doğru hareket ederek gelecek ve güneye kıvrılmak isteyecek. Yolu aynen izlemediği için çevreye mayınları serpiştirmeliyiz. Üçüncüsü ise en kuzeydeki yoldan bölgeye girip hemen doğuya dönerek yoluna devam etmek niyetinde. Yalnız biz helikopterimizle en kuzeydeki köprüyü havaya uçurduğumuz için (varilleri görüyorsunuz herhalde) yolunu uzatmak zorunda kalacak ki ikinci konvoyun yolunu kullanacak demekir ve kalan atom kutuları bir işe yarayabilsin. Bu arada bu köprü uçurma ve konvoyun yolunu uzatma taktiğini yeşil ateş yakılan yerlere uçuşlar yaparak bir kaç köprü de daha kullanabiliriz -ki kullanalım. Üçüncü konvoyu da yok ettiğimizde gıcık bir "Soviet Reinforcements Arrived" cümlesi duyacağız. Dördüncü konvoy haritayı tam ortadan bölüp en güneye ordan da doğuya hareket edinceye kadar bu biraz önceki gıcık cümlenin öznesi olan "reinforcement"'larla biraz uğraşmak zorunda kalacağız. Tahminim iyice açılan harita ve hala kaybetmediğimiz helikopterimiz ve mayınlarımız sayesinde diğer konvoylarla başımız pek derde girmeyecektir.



Allies: Siberian Conflict 2: Trapped

Soviet Atom İşleme Merkezini yoketmeliyiz. Bu arada da hiçbir kamyonun bölgeden çıkmasına izin vermemeliyiz. Bir Cons. Yard ile göreve başlıyoruz. Anladığınız üzere bu "bütün Soviet unit'lerini yok edin" klasik görevlerinden birisi. Bu görev hakkında söyleyebileceklerim, haritada başladığımız yerin coğrafik koşullarının saldırıya bir çok yerden açık olduğu, eğer hızlı olmazsanız herşey için çok geç olacağıdır. Konvoyları unutmayın derim.

Allies: Siberian Conflict 3: Wasteland

Artık bu Siberya hikayesinin sonuna geldik. Yine bir "Soviet unit'i gömek bile istemiyorum" görevi. Bu sefer haritanın kuzeyinden, iki Cons. Yard ve bir Spy ile göreve başlıyoruz. Tüm kuzey mineral'lerle dolu. Cons.'ların yeri oldukça önemli. Ben iki ayrı uca kurmayı yeğliyorum. Yalnız bir tanesini kurup, onu sağlama aldıktan sonra ikincisi ile ilgilenin. Soviet'ler tam güneyde çok fena mevzilenmişler. İşimiz zor yani. Artık Allies görevlerinin de sonuncusuna geldik zati. Eğer tüm soviet birimlerini başarı ile bitirebilirsek Allies görevlerini bitirmiş oluyoruz. Soviet görevlerine de şöyle bir göz atınca anladım ki, görevler Allies görevlerinin karşılığı gibi değil, apayrı konulu olarak düşünülmüş. Böylece gerçekten 16 ayrı görev oynamış olacağız. Aslında 16 görevden daha fazla görev var CounterStrike'da!

ANT MISSIONS!

Evet, CounterStrike'da karıncalara karşı oynanan bölümler de var! Belki de CounterStrike'in en çekici özelliği bu. Bu görevleri oynayabilmek için yapmanız gereken Sol-Shift tuşuna basılı iken menü ekranında sağ üstteki hoparlörün üstüne mouse'unuzla kliklemek. Oyunun zorluk derecesini seçtiğiniz ekranı da geçince ilk Ant Mission görevinizle karşı karşıyasınız. Karınca görevlerinizde önemli olan hayatta kalmak. Örneğin birinci bölümde doğuya doğru dönen ikinci sapaktan ilerleyince yıkık dökük bir halde üssünüzü buluyorsunuz. Sürekli karınca ataklarına 30 zaman birimi (dakika diyerek sizi korkutmak istemedim de) dayanarak üssünüzü tekrar işler hale getirmelisiniz. Kuzeybatıda mineral'ler var. Herhangi bir binayı tekrar üretme şansınız olmadığı için Ore kamyon ve deposunu iyi korumalısınız. Sürekli asker üretin. Bir iki Ranger'da hiç fena olmaz doğrusu. Kırmızı karıncalara da dikkat. Karınca görevlerinin ikincisi de aynı harita fakat biraz daha iyi birmleri üretebilir halde geçiyor. Keşke karıncalarla da oynama zevkini sunsalardı bize.

Eğer Red Alert'i bitirdiyseniz (ki Red Alert'in birçok görevi CounterStrike'daki en zor bölümlerden çok daha zordu, dürüstçe bunu da söylemek zorundayım), Red Alert'in tadı damağınızda kaldıysa CounterStrike sizin için ideal hatta kaçınılmaz. Üzgünüm bu expansion CD'sini almak durumundasınız. Ben yazımın başında saydığım olumsuz özelliklerine rağmen piyasadaki bir çok strateji oyunu yerine bunu öneririm size. Hmmm, görünüşe bakılırsa açıklamam bitti. Ben de bittim, bu ay!

☒Mert "Selam Olsun" Topçu

FİRMA: WESTWOOD
TÜR: REAL-TIME STRATEJI
SİSTEM: PENTIUM 75, 8 MB RAM, 1 CD 15 MB HARDISK
GENEL: %90

BOĞAZİÇİ® COMPUTER

CD OYUNLAR 1.250 TL

PENTiUM 150
16MB RAM
2.1HDiSK
12X CD-ROM
16 BiT SES KARTI
1mb G.KARTI
ORJ.WiN 95
675$+KDV

APACHE 33.600
FAX-MODEM
85$+KDV

PixelView
Combo TV

2MB PCI VGA CARD,ITVTUNER,TELETEX, VİDEO,CAPTURiNG,UZAKTAN KUMANDA,MPRG PLAYER

CD/CD-ROM KUTULARI/DiSKET KUTULARI/TOZ ÖRTÜLERi/AKSESUARLAR/A4 TECH MOUSE/QUiCK SHOT JOYSTIC/QUiCK SHOT SOUND FORCE/HANDY SCANNER/PAGE SCANER/FLATBED SCANER

OYUN OYNAMA ZAMANI GELDi.."

MEGA MAN X3
SIM PARK
THEME HOSPITAL
KKND
MDK
SAMURAI SPIRITS
ARK OF TIME
TEST DRIVE OFF ROAD
X-WING VS. TIE FIGHTER
OUTLAWS

HALKCI SOK.B.KÖY PASAJI
31/16 B.KÖY/iST

5721624

5438957
FAX

COMMANCHE 3

Apache'nin ardından Longbow Apache, onun ardından da Commanche. Cherokee zaten motorlu bir araç olarak tanındığından (belki Amerikalılar bile unutmuşlardır, gerçekte ne olduğunu), yeni bir helikoptere adı verilir mi bilinmez. Haydi şimdi hep beraber bir sonraki helikopterin adı ne olacak tahminde bulunalım. Bence Cheyenne olabilir. Belki de Sioux.

Eski bir Amerikan filminde Custer ve saz arkadaşlarının maceraları anlatılıyordu. Orada biri çıktı, böyle harbi delikanlı ayağında: " Siz Sioux ne demek biliyor musunuz beyler? Kesik el demektir." Sonra lafına devam etti. Başka kabile isimleri de başka kesik parçalar veya kafa derisi fişmekan demekmiş. Hazooo Caaaaaaaart!! (Takviyeli gaz efekti).

İyi be. Vakti zamanında bayağı kanlı savaşlar vermiş bu renkli uzak akrabalarımız (tarihçiler diyor) beyaz Amerikalılar ile. Sonra da (150 yıl sonra) helikoptere, zurnaya, çocuk bezine isimleri konmuş. Efsane olmuş Kızılderili reisleri Mangus Colorado, Kızıl Bulut, Çılgın At. Hey gidi be... Custer diye bir marka veya model bilmem. Şimdi onu da tam bilmiyoruz aslında. Belki "kana susamış kızılderili katili Custer" diye herife çamur atıyordur tarihçiler. Zaten pek çok şey kayıtlara geçerken saptırılır!?. Yani elmizde delil var mı bilmiyorum. Şimdi medyada moda olduğu gibi birazcık YORUUUUUUM!

eklenmiş olabilir. Aaa bak aklıma ne geldi. Şimdi "belki" diye başlayan deminki cümlemi "belki"'den "diye"'ye kadar okuyun. Ne kadar önyargılı çıktı değil mi? Siz siz olun ve bir lafın başını ve sonunu bilmeden hüküm çıkarmayın. Emi benim güzel arkadaşlarım.

Oyunun açıklamasına geçmeden önce son genel kültür bilgisi: Amerika kıtasında ilk kafaderisi yüzenin bir kızılderili değil bir Fransız olduğu söylendiğini duymuştum. İlginç....Ve olanaksız değil.

BU OYUN, NE BU, NEREDEN ÇIKTI, NİYE Kİ?

Benim anlamadığım bir şey var. Anlayanlar bana hemen bildirsin. Ne ayak bu simulasyon bolluğu? Yok hani çook farklı farklı olurlar da ondan sonra biz de alır oynarız. Hayret edilecek bişey. Araç aynı (hadi farklı olsun Apache değil de İpicho olsun. Silahlar aynısının tıpkısı ve oynayan da eğitimsiz biz olduktan sonra aracın çok farklı olması ne yazar ki?), firma başka. Neyse! Bir sonraki bölüme geçelim.

ALDIK BARİ OYNAYALIM

Bu bölümümüzde ilginç bir insan tipi olan "Aaa Ne Gelmiş"çilerin kendilerinin haberdar olmadıkları çilelerinden bahsedeceğiz. Şimdi bir kişiyi ele alalım. Bu kişiye kısa bir isim olsun biye Bip! kardeş diyelim. Bip bu oyunu alıp evine geldiğinde bilgisayarında oynayıp oynayamayacağının bile farkında değildir belki. Alooooo! Milleeet. Oyununuzu almadan önce evdeki kemik rengi elektrikli zamazingonuzun özelliklerini bir hatırlayın. Ona göre oyun alın.

Bip sevinebilir. Çünkü firmalar o kadar da odun değil (az biraz). Biz bir oyun yaptık kim oynayabilir diyorlar. Oyun bir kaç ayrıntıyı ve çözünürlüğü azaltınca makinesinde oynanabilir hale gelebilir. Eh! Ayrıntı da neymiş, boşveeeer! Bak Bip kardeş bazı oyunları alınır yapan o oyunların ayrıntılarıdır, yaaa. Ne olacak şimdi. Ha Apache Longbow oynamışsın ha Comanche. Voxellerin çokgenlerden oluşan bir sürü piramit dağlara halef olarak gelip de bir havacılık simulasyonunda eski günleri unutturması Nova Logic ile olmuş. Şimdi de makinelerinizi kasmaya hazır olun.

Birinci deneme.... Helikopter havalanana kadar dakikalar geçer. Eee...

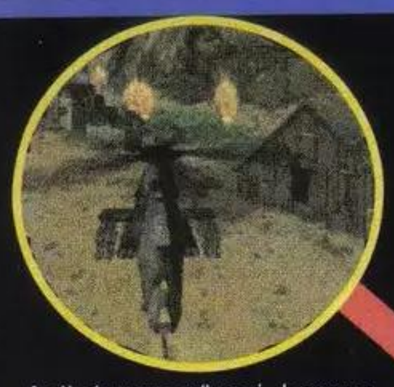
Dört düzeyde Install var. Durumunuza göre birini seçin. En dandik seçenek bile sığmıyorsa gerekeni yapın. Bu seçeneği Harddisk'e kayıtladıktan sonra oynarken yine tutuk tutuk hareketler oluyorsa Bip! kardeşler hemen ESC tuşuna basarak gidip DETAİLS'ten ayrıntı düzeylerini kısmalılar.

Unutmadan. Bu oyunda Dolby Surround özelliği var. Yani sesler bir çok kanaldan gelebiliyor. Bir sürü hoparlörü olanlar sevinebilir. Diğerleri de üzülmesin. Eskiden böyle birşey var mıydı? Ölüyor muyduk?

COMANCHE RAH-66 İLE İLGİLİ

Ben de diyordum ki bu Amerikalılar niye sağa sola helikopterlerini satmaya başladılar... Yenisini yapmışlar da ondan. İşte yeni savaş helikopteri Comanche. Belirgin özellikleri iri ve az girinti çıkıntılı gövdesi, katlanabilen silah avadanlıkları, döner namlulu topu, dev takip kameraları ve kasalı kuyruk pervanesi. İlk bakışta küçük bir araç gibi gözüken bu helikopter, aslında oldukça büyük. Ana pervane palaları ile gövdenin orantısı, manevra kaabiliyeti hakkında bir ön bilgi verebilir.

Silah konusundaki gelişim, daha fazla Stinger füzesi taşıyabilmesi oluyor. Bu da oldukça olumlu bir düşünce. Yıllar önce ben de şöyle düşünürdüm. Havada asılı duran bir aracın savaş alanındaki üstünlüğü ne olabilir diye. Aslında cevap gayet basit. Hızla hareket edebilen bir güdümlü füze taşıyıcı. Neden olmasın? Bu helikopterleri Yakın Hava Destek uçaklarına karşı bile kullanabilirsiniz. Gerektiğinde yere 10 metre alçalarak hava radarlarından korunur.



Acil durum görevi, hemen havalanmamız lazım... Timur'umun başı dertteymiş Amerika'da... Timur'u seven herkes gelsin (Mert, sana ne oluyo olm, sen kalıyon). Gel, gel Engin Abla sen de gel...

Olm, rahat durun bea. Ne olmuş MAC ayrılmışsa (Mert senin ne işin var olm, alla alla). Bize bişey olmasın eheue. Aaa, Almanya da yolumuzun üzerinde di mi? Pilot bey, alçalınız lütfen. Nerde rocketler? Hazırlanın ateşe... Dur dur! İlk atışı ben yapıcam.

Siz lütfen önden çekiliniz Engin Hanım. Kadın başınıza. Görevliler bombalama işlemini yapıcaklar. Bizim yolumuz uzun. (Mert! huopp! olm niye geldin bea, kime diyom ben). Pilot bey, ittiriniz o throttle denen çubuğu. Timur'um Amerika'da zor durumda...

Bak bak! Düşmanlar yolumuza pusu kurmuşlar. Kim bunlar! (Bu arada Mert, ne o paraşüt, ne karektersiz adamsın sen yaw. Madem gidicektin niye geldin). Tamam yaw. Yıkılsın düşman. Yol uzun...

Hah geldik! Gel canım, gel Timur'um... Ne? Amerikalılar maç yaparken sana pas vermiyolar diye mi çağırdın bizi... Olm vermezler tabii! Niye versinler? Bırak pası sen, iş veriyolar mı onu söyle...

Gerektiğinde az bir az yükselerek civardaki zırhlı ve piyade birliklerine etkili saldırılarda da bulunabilir. Bunun ötesinde aslında bir helikopter hiçtir. Doğru bir taktik belirlemeden yapacağınız bir helikopter saldırısı, eğitimli bir piyade birliği tarafından kolaylıkla savuşturulabilir. Üstelik helikopterler de hurdaya dönebilir. Rambo'nun Afganistan macerasında, filmin başındaki köye saldırıda Rus helikopterlerinin durumunu hatırlarsınız. Sivil bir alanda, bir köyün üzerindeydiler. Rambo filmleri genellikle bazı abartılar içerirler. Ancak bu sahnede abartı değil aşağıdan alma olduğu bile söylenebilir. Saldırıya geçtiğiniz bir binlerce metrekarelik bir alanın üç dört metrekaresine sığan, gizlenmiş bir kişi ve 15mm. çaplı makineli topu. Üfff! Gelsin helikopterler. Gerçi yeri kolay tespit edilebilir ancak o zamana kadar da keskin nişancı ise değil bir, bir ikincisini dahi düşürebilir.

Neyse, konuyu dağıttık yine. Rah66'lar için Stinger'e kuvvet dedik ya. Görevlere Ah64'ler ile birlikte çıkıyorlar. Asıl görevleri büyük bir ihtimalle, helikopter avcılığı.

OYUNA BAŞLIYORUZ

Öncelikle eğitim uçuşlarına çıkmanız çok faydalı olacaktır. Hem tuş kontrollerindeki farklılıklar hem de manzaradaki farklılıklara alışmanız iyi olur (Klavye Örtüsü üçüncü sayfada). HUD denen ve neredeyse hemen her yazımda anlattığım kontrolleri görüş sistemi bu araçta daha farklı olarak hemen her yeri kapsayacak şekilde yapılmış. Yani bu ne demek? Bakın, işte önünüzde duruyor. Helikopterin dışını görüyorsunuz. Bazı yapılar, bazı araçlar ve yeryüzündeki noktalar renkli kutularla çubuklarla işaretlenmiş durumda. Artık zırt pırt radara bakıp da gözünüzü dışarıdan ayırmanıza gerek kalmıyor. Silahların kullanılış imleçleri de diğer oyunlardakiler ile aynı. Bazı farklılıklar da var tabii. Örneğin HELLFİRE dedikleri füzeyi attıktan sonra acaba vurduk mu, ne oldu, füze nerede diye düşünerek bitlenmemize gerek kalmıyor. Sağ tarafta giderek kısalan çubuk füzenin tahmini hedefe vuruş anını temsil ediyor. Ortada çubuk mubuk kalmayınca sol alttaki hedefin vesikalık görüntüsünden de anlayabileceğiniz gibi füze genellikle hedefte camı çerçeveyi indiriyor. Bazı oyuncuların yaptığı gibi silahları önce kendi üssümüzde denedikten sonra gidip biraz uçalım diyeceksiniz. Aaa! Nasıl kalkacağınızı anlatmayı unuttum. Sizin de tahmin edebileceğiniz gibi rakamlar pervanelerinizin palalarının açısını değiştirerek kaldırma gücünü ayarlıyor. Aynı gaz ayarı gibi.

5 rakamı havada askıda kalabilmeniz için gerekli olan açıyı ayarlıyor. Bu yüzden kalkış için kullanacağınız düzeyler 6'dan sonrası oluyor. Örneğin 9 tuşu ile hızlıca kalkarsınız. Uçuş sırasında sık sık irtifanızı değiştirmeniz gerekebilir. Bu yüzden sol elinizin orta parmağının 5 tuşu üzerinde durması iyi olur. İstediğiniz irtifada 5'e basarak sabitlenin. Alçak irtifada uçmanın avantajları fazladır. Radara yakalanma ihtimaliniz azalır. Yerden açılan ateşlerin etki yarıçapı düşer. Ancak bu son fayda çok alçak irtifalar için geçerlidir.

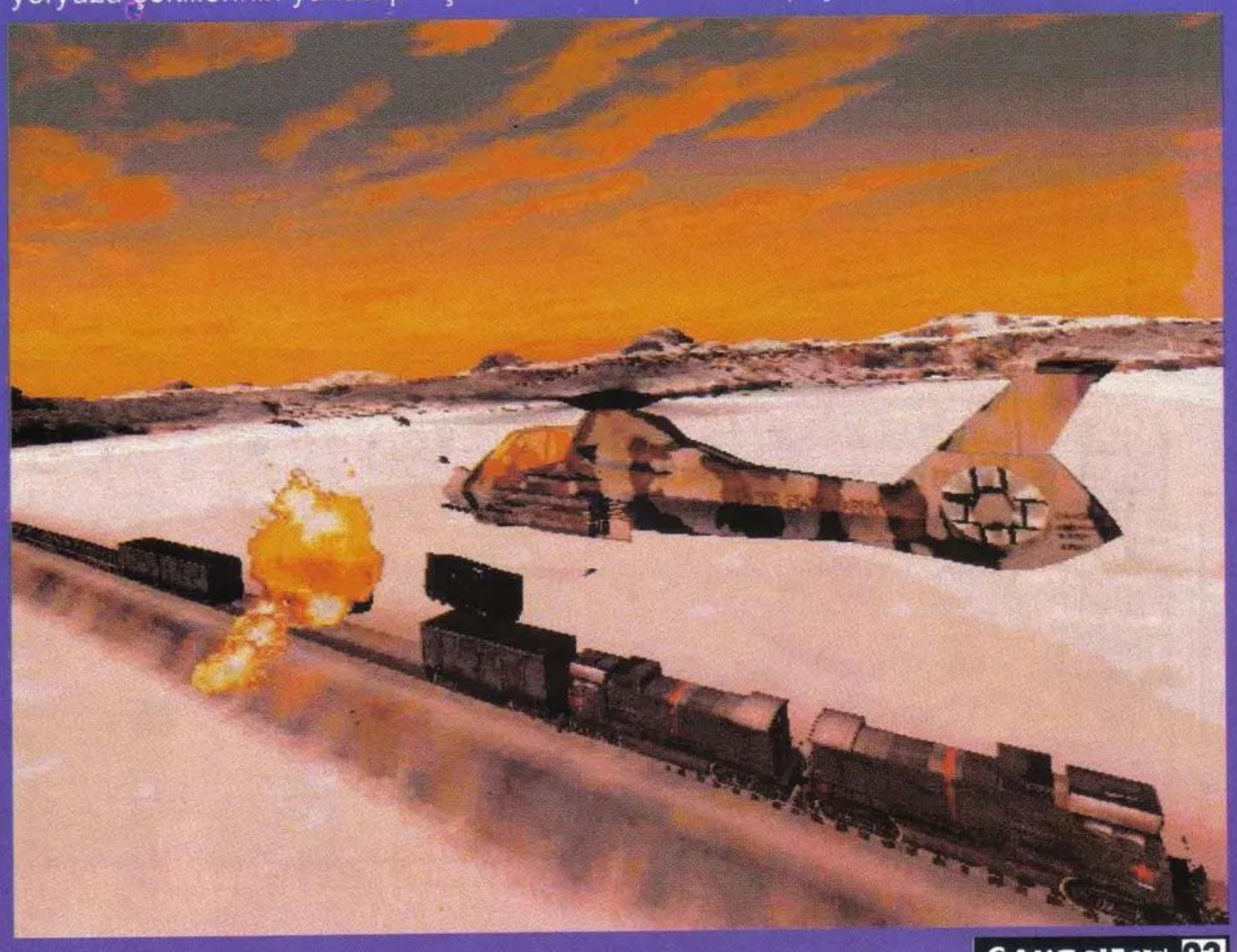
Burada şunu hatırlatmakta fayda var. Helikopterler havada, pervanenin palalarının yükselme hareketi ve aşağı doğru ittiği havanın yere çarparak oluşturduğu sütun-yastık olarak tanımlanabilecek bir tür hava hareketinin kaldırması ile dururlar. Bunlardan özellikle ikincisi biraz karışık bir şey. Ben de yanlış olarak açıklamış olabilirim, daha da fazla yanlış yapmamak için daha da fazla anlatmıyorum. Ama bildiğim kadarıyla ikincisinin sağladığı bir fayda da uçaklardan farklı olarak, helikopter yatayda hareket halindeyken yeryüzü şekillerinin yükselip alçalması sonucunda devamlı irtifa değiştirmeye gerek bırakmaması.

Daha açık anlatalım: Bir helikopter ile yerden 20 metre yukarıda seyrederken, ileride bir tepe olduğunu gördüğünüzde öncelikle bu tepenin kademeli olarak mı yoksa birdenbire mi yükseldiğine bakmalısınız. Kademeli olarak yükseliyorsa, bir şey yapmanıza gerek yok. Yerden yüksekliğiniz küçük bir farkla, yükseltinin tepesinde bile sabit kalacaktır. Ancak birdenbire yükselen bir kaya gerekli itme gücünün yere yansımasına meydan vermeden, helikopterin gövdesine çarpacağından dolayı bu kez irtifanızı kendinizin yükseltin.

Bir başka durum da yeryüzü şekilleri ne olursa olsun, yerdeki cisimlerdir. Bu durumda da hiç düşünmeden irtifanızı kendiniz yükseltin. Aksi takdirde elektrik direklerine, kulelere ve ağaçlara da çarpabilirsiniz. Kötü olabilir sonra... Bir Comanche tamponu kimbilir kaç milyondur.

Sık kullanmanız gereken bir diğer manevra da uçaklardaki gibi sağa ve sola yatma hareketidir ki, ana pervanenin kökünden (Mil ya da şaft diyorlar) bir yöne yatması sonucunda helikopterin de o yönde hareket etmesidir. Hızlı ve etkili dönüşleri böyle yapabilirsiniz. Havada asılı konumdayken de biraz sallanırsınız.

En etkili manevraya vasıta olan kuyruk pervanesi (dışarıda kuyruk rotoru da



diyorlar) sayısal tuşluktaki (namı diğer Numerik Klavye) **0** (Ins) ve **.** (Del) tuşları ile kullanılır. Hiç yana yatmadan dönme sağlanır. Uçaksavar ateşi yoğun değilken bunu kullanın. Ancak aksi takdirde yana yatarak ve hareket ederek dönmeniz daha faydalı olabilir.

SİLAHLAR

Z tuşu ile kullandığınız makineli top pek çok oyunda gördüğümden daha gerçekçi. Öyle her attığınızı patlatamıyorsunuz. Çok gerçekçi. Kendisi hedefe dönüyor ve tak tak tak! **X** güdümsüz füzeleri seçer. Ortadaki I işaretinin hedef kutusuna yakın olması dandik de olsa bir güdüm sağlıyor. Bu da füzelerin hedefe yakın veya uzak düşmesini etkiliyor. Çok faydalı ve farklı hedeflere karşı (düşman helikopterlere bile) kullanılabilen bu silahtan gerçek hayatta Commanche'lerin epey bir miktar taşıyabildiklerini biliyorum. Ancak ilk görevlerde azar azar yükleniyor, nedense?

C uçaksavar Stinger füzelerini ayarlar. Çok kullanışlı ve iyi bir silah. Isı güdümlü füzeyi hedefe kitle ve at. Düşman helikopterlerine karşı bire bir.

V tuşu Hellfire füzelerini seçer. Bu ne füzedir arkadaş. Acayip kullanışlı bir silah. Etkisi çok fazla ve değerli bir silah olduğu için uçuşta her hedefe atmaya kıyamıyorum. Kamyon veya jip mip benzeri araçlar için hiç harcamayın.

Gidip makineliyle tarayın.

B tuşu görevden göreve değişen içerik ve etkideki topçu desteğidir. Seçtiğiniz bir hedef için bu seçenekle bombardıman noktasını belirlemiş oluyorsunuz. Hareketsiz bir hedef için uygun ve baş ağrıtmayacak bir seçenek. Aman seçtiğiniz hedefin tam üstünde durmayın.

TAVSİYE

- Yardımcı pilotlara hedef seçip sık sık onları uyarın. Zırt pırt düşebiliyorlar.
- Dikkatli olun. Bir başınıza kalmayın. Diğer uçuş arkadaşlarınıza hep patron şeklinde davranın.
- Arazide fazla tehdit yoksa uygun bir yerde en yakın hedefi tahrip etmelerini bekleyin. Böylelikle silahlarınızdan tasarruf etmiş olursunuz.
- Düşman helikopterlerini kendi tarafınızdan olan helikopterlerle savaşmak için bırakmayın.
- Hızlı davranın ve gözünüzü radardan ayırmayın. Sık sık menzildeki mevcut hedefleri ne yapıyorlar diye gözden geçirin. Sol alttaki ekrandan size ateş ettiklerini bile görebilirsiniz. Oraya da bakmayı ihmal etmeyin. Sakın armut gibi ortada durup durmayın. Ne yapacağınızı şaşırırsanız da uygun bir yere hemen inin. Bu daha uygun bir durumdur.

SONUÇ

Bu oyun gördüğüm en iyi yapay ortam oyunlarından biri. Longbow ile oynanabilirlik açısından çekişiyor. Ancak görsel olarak daha iyi bir oyun.
Tekrar görüşmek üzere.

☒Levent Göçer

FİRMA:	NOVALOGIC
TÜR:	SİMÜLASYON
SİSTEM	PENTIUM 100 16 MB RAM 1 CD 17 MB HARDISK
GENEL:	%84

ATA PC CLUB

DISKET OYUNLARI

ALADDIN FOR WIN95
X-MEN (Demo)
THEME HOSPITAL
POD
TUNNEL B1
YODA STORIES
BALDIES
DIE HARD TRILOGY
INT. MOTO X
EURO FIGHTER 2000
FLYING CORPS
CRAZY DRAKE
LOST VIKINGS 2
KKND
NCAA '97
POWER F1
RALLY CHALLENGE
RAMPAGE
SCARAB
STAR GUNNER
HOVER RACE
KILLING TIME
NBA HANGTIME
SLAM TILT
NBA'97
NEO HUNTER
POWER RANGERS
SPIDER-MAN
STAR GENERAL
THE INCREDIBLE HULK
THE LEGEND OF EDEN 2
WORMS UNITED

...Ve 1500 oyunluk dev arşiv!

Win95 Games I

Absolute Solitaire
AfterLife
Al Unser Racing
Civilization 2
Civilization 2 Scenenarios
Chess Master 4000
Cold Shadow
Comix Zone
Cyber Gladiators
Daytona USA
Destruction Derby 2
Flight Unlimited'95
Full Tilt 2
Hunter-Hunted
Necrodome
Pitfall'95
Silent Thunder A-10-II
Toy Story
Virtua Squad
Warhammer

3.000.000 TL

Win95 Games II

Aladdin for Win95
Amok
C & C Gold
Decathlon
Die Hard Trilogy
Earth Siege 2
G-Nome
Heroes of Might & Magic 2
Lion King for Win95
Marble Drop
NBA Extreme
Panzer Dragoon
POD
Captain Quazar
Rally Challenge
Slam Tilt
Sonic the hedgehog
Sega Rally
Tom Clancy's SSN
Tempest 2000
US Navy Fighters 97
Virtua Fighter
Xtreme Chess
Yoda Stories
Zombie Wars

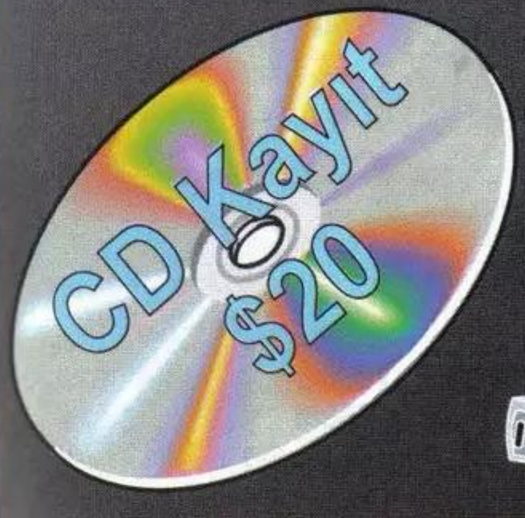
3.000.000 TL

CD OYUNLARI

COMANCHE 3
G-NOME
M1A2 ABRAMS
MARBLE DROP
OUTLAWS
RE-LOADED
RED ALERT
RED ALERT COUNTER STRIKE
SONIC & KNUCKLES
SHIVERS 2
X-WING vs TIE FIGHTER
REDNECK RAMPAGE
BLOOD
SHADOW WARRIOR
THEME HOSPITAL
PREMIERE MANAGER'97
KICK OFF'97
POD
IMPERIUM GALACTICA
SAMURAI SPIRITS
BATTLE SHIP
C & C GOLD EDITION
DESTRUCTION DERBY 2
DIABLO
STAR GUNNER
HEROES II
INDEPENDENCE DAY
JET FIGHTER III
KKND
LORDS OF REALM II
MDK
NBA HANG TIME
NEED FOR SPEED 2
LOST VIKINGS 2
PRIVATEER 2
TEST DRIVE OFF ROAD
TOMB RAIDER

750.000 TL'den başlayan fiyatlar

OEM Parçalarda cazip fiyatlar
Upgrade için uygun seçenekler ve
Satış sonrası destek hizmetleri



Teknik servis hizmetleri
Monitör tamiri

ATA COMPUTER

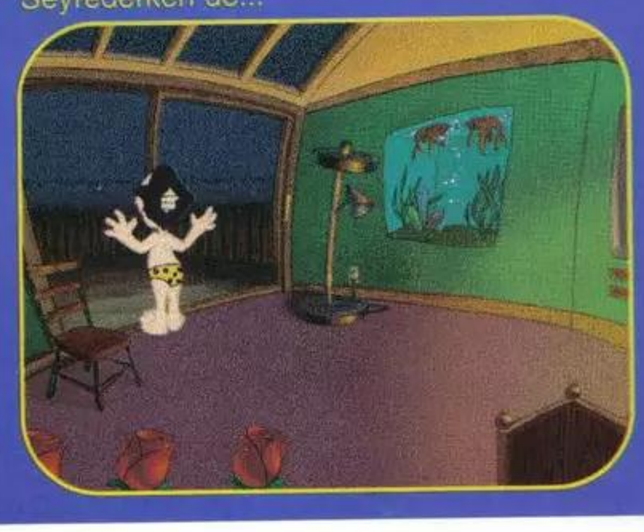
YAKUT SOK. SİNANOĞLU PASAJI NO:30/9 BAKIRKÖY/İSTANBUL 0(212) 543 5919/583 0208 FAKS:542 2913

LARRY LAFFER ENGİN ABLA'NIN PEŞİNE DÜŞERSE...

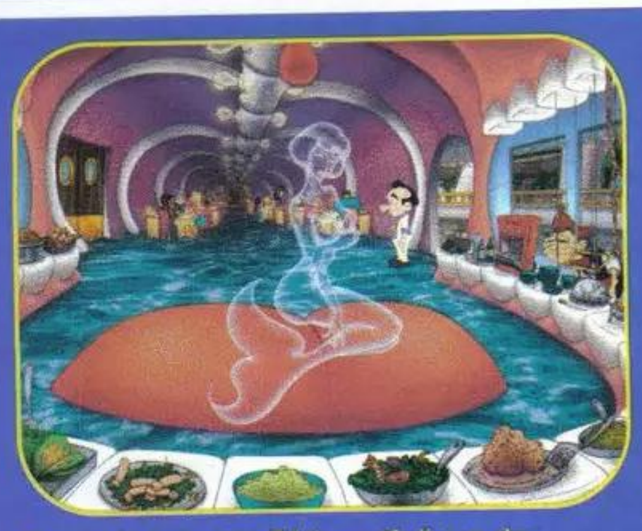
Taa Sierra Dağlarından Engin Abla'nın ününü duyan çapkın Larry vapura atladığı gibi soluğu Beşiktaş iskelesinde alır. Bulduğu ilk otele yerleşir ve resepsiyondaki dallamadan dergi ve Engin Abla hakkında gerekli istihbaratı 100$ karşılığında alır. Resepsiyondaki dallamanın, Larry'nin de bir dallama olduğunu anlaması pek uzun sürmez. Dallama dallama konuşurlar...

GameShow'un masum, masum olduğu kadar güzel, güzel olduğu kadar zarif Engin Abla'sı bilgisayarın başında, yazacağı yazının girişini düşünmekteydi (genelde girişi bulması biraz uzun sürer de). Gavur, gavur olduğu kadar da dallama, dallama olduğu kadar da kel bir hayranı olduğundan, hatta bu hayranının kendisi için yollara düşüp buralara geldiğinden habersizdir.

Cebindeki bütün parayı, Türk misafirperverliği adına resepsiyondaki diğer dallamaya kaptıran çapkın Larry, don-paça grekoromen bir şekilde Engin Abla'nın hayallerini kurmakta ve bir an önce düşlerinin sexy kadınına kavuşmayı beklemektedir. Beklerken de İstanbul'un muhteşem gece manzarasını seyreder. Seyrederken de...

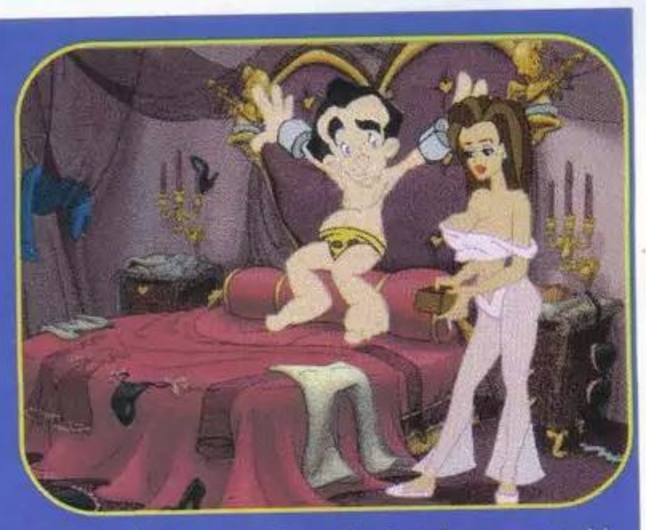


Atıl Muder! Aha atılıyom! Hobaaaa! Ben geldim! Bir oyun açıklaması yazısına böyle girilir ya da girilmez, herif girmiş işte. Okuyacaksanız güzel yazı yazdım size, okumayacaksanız siz bilirsiniz, zorlamam ama bir gece pencerenizde elinde kapkalın bi 'zopa'yla bir silüet belirirse, yardıma gelmem, gelemem... Bir yazıda böyle salak geyik de olur muymuş demeyin, adam yazmış işte...
Daha önce, upuzun bir Larry 7 açıklaması yazmıştım ama GameShow 24 cilt olarak çıkmaya karar verene dek sanırım o yazıyı sadece GSMNET.COM homepage'de görebileceksiniz, tabi Meg oraya koyarsa...
Neyse, oyunumuz uzun, çenem düşük hemen başlıyorum...
Kapandı ışıklar, aydınlattı odanızı monitörden yayılan ışık, dönmeye başladı Larry CD'si, heee tamam hemen havaya girmeyin, quick-mode'da anlatacam, şaşırmayın, fızlı daa fızlı (Mavra kısım bu kadardı, daha çok mavra için GSMNET.COM Mavraboard'a beklerim)...
Oyunu install edip de, ilk kez oynayacağınızda, zavallı Larry Bey kardeşimizi, (herifi şimdi de bey yaptım, hayırlısı bakalım...) bir otel odasında zevk-i sefa içinde geçen bir geceden sonra, ellerinden yatağa kelepçelenmiş olarak görüp, hüzünleniyoruz. İğneyi bulup, büküp falan kelepçelerden kurtulup, sonra da camı 'break' deyip kırıp asıl maceramıza başlayacağımızı söylemiyorum. Bunlar basit bilmeceler. Ben bile 26 saat aralıksız oynadıktan sonra, camı 'other' seçeneğinden 'break' deyip kıracağımı bulmuştum (Öyle aşağılarcasına bakmayın, oyunu bitirip açıklayan kim?.. Ben... Yaa, kimmiş, benmişim...). Her neyse, zaten bu bölümü bir kez bitirince bir daha karşılaşmıyoruz. Asıl macera gemide...
Güzel güzel animasyonları izledik, kaptanımız Thygh'ı (Tay okunur, maşallah...) gördük, gemiye bindik işte PMS Bouncy'deyiz. Thygh's Man Tropy'e (Kaptan Thygh'ın her hafta düzenlediği, bir hafta kendisiyle beraber olma ('götürme' de denir) ve gemiyle yolculuk etme ödüllü, güzel yarışma, bunu kazanma amacımız açık sanıyorum) hoşgeldik. Kaptandan sonra, ilk tanışacağımız kişi 'Gıcık Peter' yani, Peter the Gemi Muhasebecisi. Bu şahıstan ileride menfaatlerimiz ölçüsünde yararlanacağız, şimdi hiç girmiyorum bu konuya. Keycard'ımızı ondan alıyoruz ve işte kontrol bizde. İlk iş, odamıza gidelim, bir kontrol edelim. İçeri girer girmez Ship's Announcer (geminin her yanında hoparlörler var ve gemi spikeri (ney?) zırt pırt anonslarıyla sizi taciz edecek, çoğu zaman önemsiz şeylerden bahsetse de, bazen çok önemli şeyler söylüyor, dinleyelim güzelleşelim derim), ilk anonsunu yapıyor ve TMT'ye (Thygh's Man Tropy) katılmak isteyen yolcuların gemi salonuna (Proud Lil' Seaman Lounge) gelmelerini rica ediyor. Biz de gidiyoruz. Ne kadar ilginç değil mi?
Bunlar basit şeyler, yine de ikonumuzun üç halini yeni başlayan arkadaşlarımız varsa aramızda, işte onlar için açıklamak isterim: **'Yalın hal':** Yüklemeler ya da demolar sırasında olur, *'şey'*, açılmamış haldedir -paket- bir şey yapamayız, **'-e hali':** *'Şey'* küçük durumdadır, ekranda neyin üzerindeyse, onun bizimle bir ilgisi yoktur, **'-den hali':** *'Şey'* uzun haldedir, sol tuşa basarsanız çıkan menüden istediğiniz işlemi (other'dan menüde olmayan komutları da girebilirsiniz tabi) yapabilirsiniz.
Neyse, Seaman Lounge'da ('Kaptanın seyir defteri' diye Türkçe'ye çevirmek istemiyorum...) TMT Scorecard'ımızı alırken, paranoyak gemi muhasebecisi, Gıcık Peter'la bir kez daha karşılaşıyoruz. Neyse efendim, şimdi TMT Scorecard'ımızı aldık (yarışmalara bu kartla gireceğiz). "Aldık almasına da yaw kardeşim, destan mı yazıyon" diyenlere, hee destan yazıyom...
(MUDER'in "Yazar-Okuyucu Arası İnteraktif Muhabbette Yeni Ufuklar adlı güzel eserinden...)
Gelelim oyunun asıl açıklamasına, amacımız, gemideki tüm yarışmaları kazanmak, ve asıl istediğimizse, Kaptan Thygh tabi. Buradan itibaren daha da hızlıca anlatmak istiyorum (run faster quick mode), yerimiz dar, çenemse düşük, anlatabiliyor muyum? Durun, anlatacağım. Bu açıklamayla isteyen herkes bu güzel oyunu bitirebilecek, gel vatandaş (Kabul, berbattı...)!
Clothing Optional Pool'a (Nü İnsanlar Havuzu) gidin, Dick'i görün, Drew Baringmore ile tanışacaksınız. Biraz muhabbet edin bakalım. Hatta, kitabını falan da alın (Hercule's Erotic Adventures - Herkül İş Başında), muhabbet arasında, dallar size engel olursa, 'it'ebilirsiniz onları. Goodbye (Mutlu Günler dilerim) dedikten sonra, masanın üzerindeki magazini (resimli güzel neşriyat) alın, bir bakın. Juggs'dan bahsettiğini göreceksiniz. Ne alaka der gibi bakmayın. Anlayacaksınız. Devam edelim. Hemen kütüphaneye gidin. Her zaman derim, insan okur. Kitapları inceledikten sonra, Victorian ile biraz muhabbet edin. Kendisi kütüphane müdüresi, çok güzel bir hanımefendi ama biraz garip. Güzelce konuştuktan sonra OTHER'dan 'MUDER is The Best' deyin O'na. Alın işte, beni tanımadığı için, MUDER'i bir kitap ismi sanan Victoria (Kemer'e Antalya'ya neyin uğramamış bu belli...), dönüp bilgisayarından benimle ilgili veri arayacak. Eee, hadi, Mucilage'i (masanın üzerindeki zamk) cepledikten sonra ('take' heralde), masanın üzerinde, en üstte duran kitabı da alın. Dönüp, bilgisayarda böyle bir kayıt yok falan diyecek olursa, OTHER'dan, başka 'saçma' bir şeyler yazın, bu arada, Drew'dan aldığınız kitabın kabını çıkarıp (Herküllü olan), Victorian'ın kitabınınkiyle değiştirin. Son olarak da, elde ettiğiniz 'Prudish & Proud' kapaklı, Herkül kitabını masanın üzerine bırakın. Bir sonraki kütüphane ziyaretinizde Victorian'ın kitap okuyarak ne kadar değiştiğini beraber takdir edeceğiz. Neyse efendim, ben bunları niçin anlatıyorum, tabii ki, Love Master 2000TM yarışması için. Bir gidip bakmakta yarar var (Sexual Prowess Comp.). Kartınızı takıp şansınızı deneyin, 2 puanla tabii ki birinci olamayacaksınız. Biz burada boşuna açıklama yazmıyoruz. Dönün bakayım kütüphaneye (insan okur). Tara ra raaaam paaa zzz züüüüt züüüt türüüü (ay afedersiniz pek iyi trompet



Engin Abla kadar Türk mutfağının da methini duyan Larry, biraz da cesaretlenmek için Kumkapı olayına girer. Türk mutfağının acaip yağlı, acılı, kolesterollü ama her zararlı şey gibi lezzetli yemekleri ve her gavurun feleğini şaşırtan Türk Rakısı ile tanışıp gaza gelen Larry, Türk kızlarına yan bakıp klarnetçilerden dayak yer.

Larry, Türkiye'de macera (dayak) dolu bir haftadan sonra, Engin Abla'dan havuz başında randevu koparmıştır. Uğrunda okyanuslar aştığı, dayaklar yediği, parasız kaldığı Engin Abla'yı görünce, yaptığı herşeye değdiğini düşünür. Engin Abla ise bu gavur hayranını görür görmez, kendisi için ne düşündüğünü anlar ve ona bir oyun oynamaya karar verir.



Engin Abla'nın zekice planları her zamanki gibi yolunda gider ve Larry'i yukarıda da görüldüğü üzere hiçbir erkeğin asla düşmek istemediği bir pozisyonda bırakır. Cebinde kalan son dolarlara da GameShow adına el koyan Engin Abla bir fotoromanı daha sağ salim bitirmenin verdiği mutlulukla dergide yarım bıraktığı yazısına devam eder.

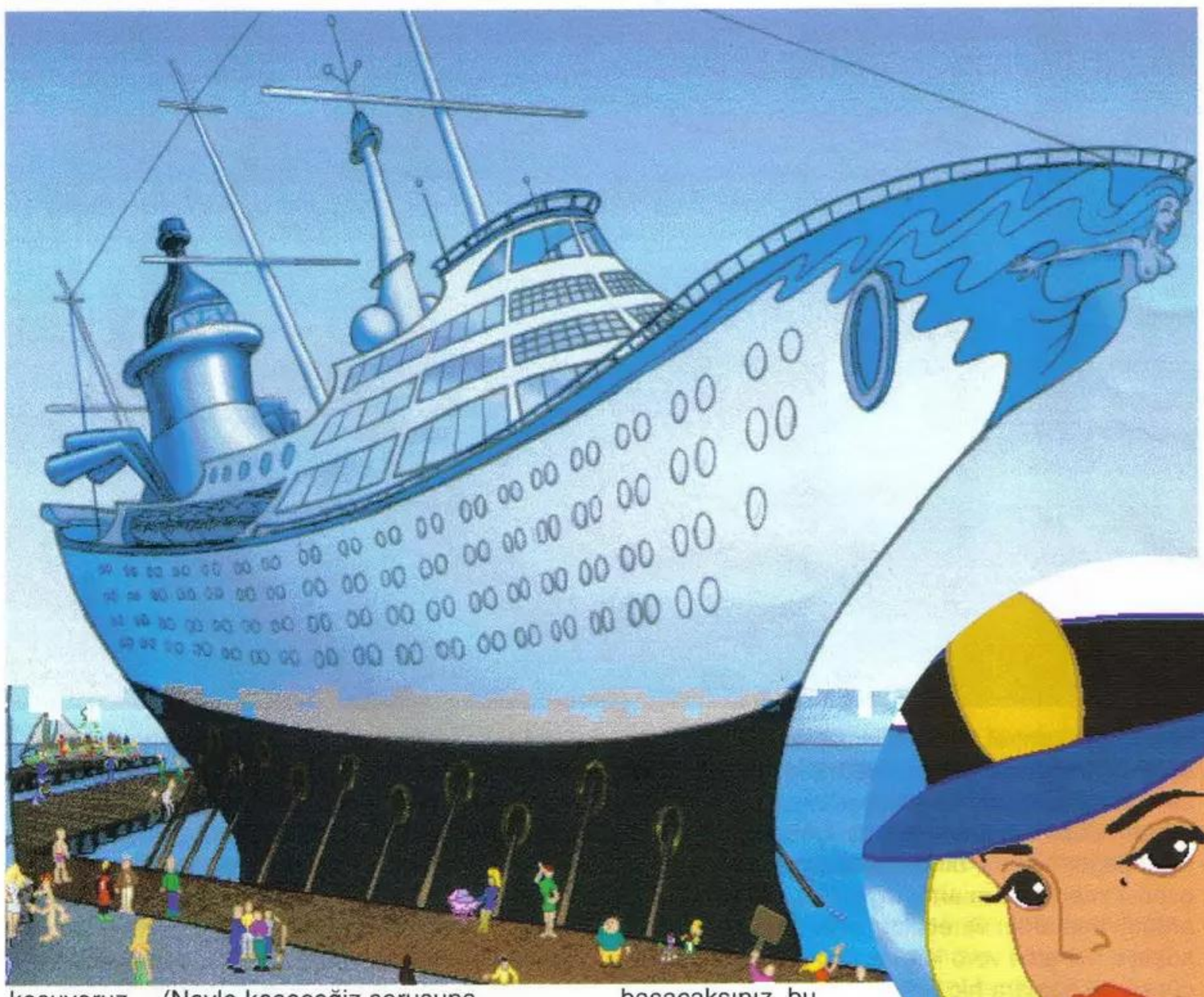
taklidi yapamam da), işte karşınızda VICKI. 'Hadi sex yapak' diye atılmadan önce güzelce konuşmanızı ve gerekeni yaptıktan sonra (ney?) sex hakkında konuşup, bunu kanıtlamasını sağlayın. İşte bu kadar. İlk yarışmayı (aslında belirli bir sıra yok ama olsun), kazandınız. Hadi aferin size.

Şimdi, hiç zaman kaybetmeden, çalışanlara ait odaya gidin (Employees Only), silahlardan çekinmeyin, kapıyı 'it'meniz yeterli ('Push' olabilir, evet, eee 'tam' çözüm yazıyoz kolay değil...). Hoşgeldiniz. Soldaki kilitli kasalara baktığınız zaman açamadığınızı göreceksiniz. Evet, Peggy'yle konuşmaya gidin. O hep güvertededir... Onunla konuşmak için, Promenade Deck'i seçtiğinizi varsayıyorum, farketmez ama burada Fire Hose Cabinet var, içinde de hortum var, sonradan işimize yarayabilir, alalım Uğur'cuğum... Peggy ile konuştuk, ağzımız bozuldu. Ne pis konuşuyor kadın yaa, ben ilk gördüğümde açık tribün sanmıştım. OTHER'dan önce 'X' deyin, (Xqw-zurt), laf lafı açacak, 'locker' ve de 'combination'ı da sorarsanız, size alttan ikinci dolabın, 38-24-36 olan gizli şifresini söyleyecektir, ben buraya yazmıyorum ki, oyunu bitiremeyin, takılın kalın diye!.. Peggy'yle konuştuk, güverteden ayrılmadan, hortumu da aldık değil mi · Uğur'cuğum, o halde haydi Employees Only Room'a geri dönelim. Dolabı açın ve XQWZTS ile tanışın. Bu, adamın ismiydi ama bir daha kimse bana 'Xq zart zurt' yazdıramaz. Kısaca X diyeceğim, demiştim de, siz anlayınız gelinim. Muhabbeti açın. Bu arada siz Vicki ile iş üstündeyken çekilmiş bazı 'güzel' resimlerinizin de bu şantajci arkadaşta olduğunu öğreniyorsunuz. Satın alın onları. Ve bir de bu herif, pardon Xqw-zart, Amerika'ya gitmek istiyor ve bir pasaporta ihtiyacı var. Sizin pasaportunuz var ama Gıcık Peter'da bu pasaport. Almak içinse, bir photo ID'ye ihtiyacınız var. Elinizdekilere bir bakacak olursanız, zamk, giriş kartınız ve sapık fotolarınızı görürsünüz. Şimdi fotoğraflı bir kimliğe ihtiyacınız var ve sanıyorum ki, bilmece gayet açık ve net! Photo ID'yi Gıcık Peter'a verirseniz, pasaportu da alırsınız. Bu arada, Peter'a, 'My Account' derseniz (Hesabıma bir bakar mısın Peter'cığım, gıcığım...), hesabınızı kontrol etmek için masasından ayrılacağını göreceksiniz. Bu arada telefonunu bir kurcalamakta yarar görüyorum, yapınız. 'LND Button' ('Son aranan numarayı gösterelim Uğur'cuğum' Tuşu, bir daha da Uğurcuğum esprisi yapmayalım artık Uğurc...), onun son aradığı numarayı verecektir size. Bu numarayı bir köşeye not edin ve o köşeyi silin hayatınızdan, çünkü bu numara hiç bir işinize yaramayacak. Ancak, Peter'ı yollayıp, son aradığı numaraya bakma numarası oyunun sonuna doğru bir yerlerde bayağı işinize yarayacak. Neyse, pasaportunuzu da aldığınıza göre artık X-zart'a gidip, anahtarı alabilirsiniz. X-Zurt'un odasından çıkınca, bülten'den jackpot preventer'ı da alın, lazım olabilir. Ayrıca, masanın üzerindeki tüpü de unutmamak gerekir. Bu tüp yağlayıcı bir madde içeriyor, bilginize sunayım dedim. Bu arada, hayat nasıl gidiyor yaa, içimden geldi sormak istedim?

Evet, dağılmayalım, kendinizi El Replicant Sculpture Garden'da buldunuz Şu heykelleri inceleyin bakalım. İki zarı alın, sonradan işinize yarayacaklar. Bu iki zarı, ne yapın, durun bir düşüneyim, önceden oyunu bitirmiş olsam da, ben bile arada bir oyuna flash-back'ler yapıyorum kendimce, hatırlıyorum, hımmm, hatırladım: Bu zarları hileli zar haline getireceksiniz. Nasıl mı? Bir yerden tuvalet kağıdı bulun ve zımpara diyorum, konuyu kapatıyorum (Bilge kişi bilmeceli konuşur - Muderus Had-lenus). Şimdi elde ettiğiniz hileli zarlarla gidin oynayın kazanın (tabii ki, casino'da! Ve tabii ki, ortalığı dağıtmak için orada o 'kötü' şeyi yapabilirsiniz, bu Larry, Civilization değil, gevşeyin, hatta o masanın çevresindeki adamları dağıtmak için bayağı gevşeyin, rahatlayın, oooohh...) + (Heaving Ho'da gerekli materyalden bol bol yediyseniz önceden tabi...), (Aklıma iğrenççe, X-Zart-Zurt denen herif geldi, nerden geldiyse...). Evet, her şey tamam, zar oynuyorsunuz ve kazanıyorsunuz (hileli zarlarla tabii!) ve yanıbaşınıza güzel bir hanım geliyor işte! Dewmi Moore! 'Hadi sex yapak' demeden önce, bu hanımı zar oyununda (üstelik strip) yenmeniz gerekiyor. Sizler için 43,5 saat oynayıp oyunun zarla oynandığını öğrendikten sonra, hayatımdan bir altı gün daha feda edip bu oyunun 'nasıl' oynandığını da az çok kaptım. Olay basit abi, senin bir tasın var ('tas da ney' diyenlerinizi duyuyorum, daha uygun bir kelime bulamadım, ne biliyim yaa, o zarları içine koyup atmanızı ve rakibe göstermemenizi sağlayan şey işte.) ve Dewmi'nin de (pü pü pü maşallah), bir tası var (pü pü pü!), bu tas (o tas değil, heh!), aman, neyse işte zarlar atılıyor ve iki tasın altındaki zarlardan, tabii ki siz, kendi tasınızın altındakileri görüyorsunuz ve Dewmi de kendininkileri. Toplam on zar var. Ve sizin yapmanız gereken, toplam en az kaç tane aynı zardan geldiğini tahmin etmek. Yani, diyorsunuz ki mesela (bet yaparken), iki tasın altında en az üç tane '5' vardır. Dewmi de bunun üzerine, yok diyor, dört tane '5' vardır. Siz de, ya yükseltiyorsunuz, ya da 'challenge' yani 'meydan okuma' seçeneği ile 'show'em' 'göster bana' diyerek tasına bakıyorsunuz. Beğendiniz mi? Kazanırsınız kazanırsınız, basit bir oyun. Ben bile altı günde... Tamam kestim. Kazanıp da, bir darbe de Dewmi Hanım'dan yedikten sonra, (hem kazandınız, hem darbe yiyorsunuz, nasıl oluyor·sormayın, oynayın...) odamıza dönüyoruz. Zar yarışmasını da böylece kazandınız, yola devam...

Hani bi boru almıştık, şununla odamızdaki klozetin bir ilgisi olabilir mi? Spray can'i almayı da ihmal etmeyin tabi. Şimdi, yola devam, Dewmi'nin odasına tekrar gidip, masanın üzerinde unuttuğu tozu cepleyin, sonradan bayağı işimize yarayacak.

Bu arada, biraz da 'Best-Dressed Man' yarışmasıyla ilgilenelim. Bunun için, Ballroom'daki Jamie-Lee Hanım ile bir görüşün bakalım ('hadi sex yapak' yerine, modacı olan bu hanımla daha mantıklı konuşmanız yararımıza olur derim) neler diyecek. Polyesteri elde etmek için yine bir hinlik yapacağız (bu hinliği bulmak için üç gün üç gece... Neyse...). El Replicant'lı Heykelli yeri hatırladınız, orada bir yerlerde bir tornavida var. Alın ve yukarılarda, bir Elektrik kutusu var. Bu kutuyla bi uğraşın bakayım ne olacak... İlk anonsta, gemi yelken açacak ve ikincisinde de, yelkenler inecek. Eee heralde, size yelkenlerin polyesterden yapıldığını söylememe gerek yok. Kesin, kesin, acımayın, hedefe



koşuyoruz... (Neyle keseceğiz sorusuna, Wang'dan aldığınız bıçak derdim ama, bıçağı aldığınız yerdeki, Heat Lamp Bulb'ı da almışsınızdır heralde önceden, almadıysanız gidin alın...)

Şimdi, Jamie-Lee'ye vereceğiniz polyesteriniz hazır. Tabii, şimdi mi söylenir ulan seslerinizi duyar gibiyim ama, daha önceden bir kez olsun Best-Dressed Man olayına girdiğinizi, yani şansınızı denediğinizi varsayıyorum. Şimdi abicim, gidin Jamie-Lee'ye (hayır yaa, sex değil...), verin polyesteri, çıkın, girin stage door'dan, yapın güzel defileyi, işte birincisiniz bu yarışmada daaaa! Taa taa ta taa zzzz züüüt!

Ne kaldı geriye, tamam, yemek olayı, Cook-Off Competition. Şimdi, yemek yapmak için güverteye çıkmayacaksınız heralde, gidin mutfağa, alın çanağı çömleği (pot demek istedim), tuzu falan, balık olayına girip, bir yemek tarifi de elde ettiniz mi? Okuyun bakayım neler lazımmış, Venezuelan Beaver Cheese (Venezuela Usülü Peynir Yahnisi diye çevir...) için: Beaver Milk (Kunduz Sütü, aldığınız anahtar boşuna değil, araştırın, kunduzları bulun, çanakla da sütü toplayın, daha ne diyeyim yani), a pinch of salt, Lime Juice (Misket Limonu Suyu diye Türkçeye çevirmek... Valla ben yapmadım... Barmen size yardımcı olacaktır) ve son olarak, Hint of Mold ki işte bunu elde etmeniz için Drew Baringmore'un yardımına ihtiyacınız var. Bütün malzemeler tamamsa, bunu nasıl elde edeceğinize geçiyorum: ...Ama bir saniye, Fo'c's'le'den (evet doğru yazdım), alacağınız, şey meyvesi de lazımdı (Kumquat), onu da ordan alırsınız, orada bir yerde işte, bulunuz. Neyse, gelelim Drew konusuna, Anton Fokker kimdir bilir misiniz? Yaa, ben size boşuna, insan okur demiyorum. Kütüphanedeki kitapları doğru dürüst inceleseydiniz, görürdünüz, insan okur, aha bir daha söyledim. Efendiiim, Drew'ün yanına gidin, konuşun, Anton'u da Fokker'ı da derinlemesine sorun, öğrenin. Sonra daaa, bavulunu alın getirin kızcağıza ve işte odanızda, duş alıyor Drew! Hadi sex falan deyip durmazsanız, ben de güzel oyunumuza konsantre olup (ulan flash-back hatları amma dolu bugün...), yazmaya devam edebilirim. Evet, şimdi bir pislik yapıp, Drew'ü girdiği duştan kaçırıyoruz. Klozetle ilgili bir durum olabilir mi? Hımm...

Bu arada, barmen'e (nereden geldik diyorsunuz, yemek yarışması için Lime Juice ararken, geldiniz...), 'gigantic erection' istediğinizi söylediğinizde (içki içki, öyle değil), hazırlamak için ortalardan kaybolduğunu göreceksiniz. O hazır gitmişken, yan taraftaki odaya girip, Silicon Lubricant'la Spray'i değiştirseniz, ileride gerekmeyecek bir maddeyi koyup, gerekecek bir maddeyi almış olursunuz. Düğmeye de tabii ki basacaksınız, bu düğme sayesinde beliren spot, (çıkın bulun) önemli. Çünkü bu spotun ampulünü (ampül?), değiştirirseniz, Juggs vardı ya, hani şu kızlı-anneli Country Müzik grubu, onlarla salonda verecekleri konser sırasında bayağı 'samimi' olabilirsiniz.

Neyse, yemek yapalım, yarışma kazanalım. Yola devam. Drew'dan arta kalan Hint of Mold'u da alırsanız, hazırlayacağınız yemek için tüm malzemeler de tamam olur. Mutfağa gidin, aletle, güzelce yemeğinizi yapın. Kalıba koyun (Mold?) ve son olarak da öyle bir toz serpin ki yemeğinizin üzerine, yiyen havalara uçsun 'zevk'ten (uçmak?)... Şimdi Cook-Off Competition'da da birincisiniz işteee...

Gelelim Bowling olayına. Bowling'le ilgili mekanizmaların olduğu yerde, (mekanizma?) kukaların üzerine spray sıkın bakalım, tabii, kukaları bulun önce (kapı?). Şimdiii, bowling yarışması için, biraz bekleyin çünkü, Proud Lil' Lounge'da sizi iki güzel bayan bekliyor. Gidin, 'hadi sex yapak' demeden, demiyorum, spotun yerine taktığınız ısıtıcı ampül sayesinde, olanlar olacak zaten... Odanıza döndükten sonra, Peter'ın yanına bir gidin, telefonu 7-8 kez kullanın, her seferinde 1 puan 1 puan götürün. Puanları aldıktan sonra, Clothing Chase Light'ı almak için Lounge'a geri dönün, alın. Niye aldık bunu, Horseshoes Competition için (nal atma yarışması), (yarışmadan yarışmaya koşuyoruz, azme bakın...) kütüphanede, manyetik'le (ney?) ilgili kitabı güzelce okumuştunuz değil mi? İnsan okur'du ya hani... Bu arada, sol tarafa gidip, remote kontrol'ü de cepliniz değil mi? Eee, ne yapacağız bunları, El Replicant'taki Steel Spike'la nal atma yarışmasındaki, nalı atmaya çalıştığınız çelik çubuğun bir bağlantısı olabilir mi? Manyetiiiik... Chase Light'ı o aşağıdan çıkmış çelik çubuğa dolayıncaaaa, tabii yaaa, uzaktan kumandaaaa ve gelsin bir birincilik dahaaaa!

Şimdi, Employees Only'ye gidin. Orada, X-Zırt'ın odasında bir havalandırma deliği vardı. Kafanız takılmıştı değil mi Ona? Hadi dalın bakalım. Ooo, nereye geldiniz böyle, 'hadi sex yapak' deyip soyunun ve, hi ho haaa!

Aaaa, bayan mendilinizi unuttunuz, ama ama adınız, soyadınız ya oda numaranız? Neyse ne işte, alın mendili lazım olacak ve dönün karanlık odaya, masaları sandalyeleri, iyi bir araştırın bakalım, belki milyar dolarlık bir sigorta poliçesi bulursunuz. Bulursanız, incelemeyi ihmal etmeyin. Gıcık Peter'la da biraz muhabbet edin. Belki, Old Man ya da Boning isimleri size bir şeyler anlatmasını sağlayabilir. Hele şu telefonu bir daha kullanın bakalım bu arada. Ne, her aradığınızda moruk mu çıkıyor telefona? Aaa, ne ayıp moruk denir mi hiç. Zekanızı kullanın, Annette Hanım'a ulaşmanın başka bir yolu (numarası? Tabii yaaa!) olmalı! Peter! Size numarayı vermiyor ki ama! Düşünün.

Numarayı alınca, zaten haritada yeni bir kabin beliriyor. Gidin, eğlenin! Bilmeden yaptığınız şeyler, şans mı kader mi, artık her neyse, iyi yoldasınız, arada olan yaşlı adama (Aristotle K. Boning Amca...) oluyor ama neyse... Cabin'e döndünüz. Hadi Annette'le biraz muhabbet etmeye gidin bakalım, asıl istediğinizi alamadınız ki. Neyse, sonuçta sigorta poliçesini verin, o da size yarı yarıya ortaklık teklif edip aradan çıkıyor zaten. Arada, acayip zengin oldunuz, o da ayrı konu. Artık gemileri bırakın, filoların sahibisiniz, petrol şahısınız, süpersiniz, muhteşemsiniz!

Ama, Kaptan Thygh? Yaaa, hadi devam edin bakalım. Kalan bir yarışma vardı, Bowling olayı. Kukalara spreyi uyguladınız, eee, topa ne yapacaksınız? Diğer yarışmacıyı izleyin, topları bir bezle silip parlatıyor. Hani siz de böyle yapsanız ama hem de topu kayganlaştırsanız, daha iyi gitmez mi? Mendil mi, kayganlaştırıcı mı? Daha ne mi diyeyim mi?

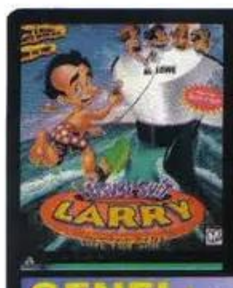
İşte hepsi bu, artık Kaptan'ın kapısı size açık, gidin ve bu oyunu bitirin (zenginsiniz unutmayın, ispatlayın)!

Aslında, oyunu kendiniz çözseniz ve takıldığınız yerde açıp bu açıklamayı okusanız tabii daha iyi olur gibi geyik bir şey söylemek istiyorum, söyledim. Neyse, Larry cephesinde değişen bir şey yok, yine iyi vakit geçireceksiniz. Eee bütün amaç da o değil miydi zaten? Benden bu kadar. Eğlenmenize bakın!

Son olarak, Larry'nin de sonuçta bir oyun olduğunu (oyun muydu lan bütün bunlar?!) gözden kaçırmayın sakın, gerçek kadar gerçek olan bir şey varsa o da gerçektir ('Salak' mı?) Şimdi, gerçek hayattan bir kesit, bir maşaz'la günü kapayalım istiyorum, bu arada bu tadına doyulmaz yazıyı yazdığım için, gerçi kısaltacam diye kuşa çevirdim ama yine de, kendi kendime teşekkür edip duruyorum. Durdum...

"Kuşlar, kelebekler ve böcükler..." hayatta bir kızı tavlarken bu sözcüklerle işe başlayın. Tanıyıp tanımamanız önemli değil. Ben hep böyle başlarım. "Kuşlar, kelebekler..." Sonra da uzaklaşmakta olan kızın arkasından bağırırım, ya böcükler, ya o güzelim böcükleeeer?!.. Ama her zaman böyle olmaz, bazen 'aaa ne kadar salaksın', 'soytarı mısın nesin sen yaa?' 'pardon bana mı dediniz, lütfen bir an önce gider misiniz' diye iltifatlar da yağabilir yüzüme gözüme. Demek istiyorum ki, Larry Laffer da kim, adam orda, maceradan maceraya sürsün atını (Yoksa Red'li Kit'li biri miydi o süren, aman neyse ne) onca güzel kadınla beraber olsun, sonra da dünyanın en şanssız çapkınıymış, hadi ordan be, dünyada öyle biri varsa şanssız (Aptal mı?) o da benim işte. İtiraf ettim ve gidiyorum. Son olarak (kaçıncı 'son olarak' lan bu?), oyunda takıldığınız bir yer olursa, kafanızı kullanın, hayatta takıldığınız bir yer olursa yine kafanızı kullanın ve kafanızı nasıl kullanacağınızı bilmiyorsanız, inanın, mavra bir kenara en iyi öğreneceğiniz yer yine (tamam itiraf ediyorum) okuldur. Derslerle aranızı iyi tutmaya bakın. Ama yine de beyin fazla ısınınca, biraz soğutmakta sonsuz faydalar var tabi, yoksa "brain on the wall" hesabı... (Ulan sonunda maşajı patlattım işte!)... Kendinize iyi bakın, terli terli tek ayak üstünde durmayın, yoruluyor insan, bana hep olur...

⊠MUDER "Kuşlar böcükler neyin..."



FİRMA: SIERRA
TÜR: ADVENTURE
SİSTEM: 486 DX, 8 MB RAM, 1 CD 17 MB HARDISK
GENEL: %91

Türkiye'de ilk kez interaktif video tabanlı Türkçe bir FRP

İSTANBUL EFSANELERİ

Verecek ışığı olmayan karanlığı sever

Birinci Bölüm

LALE SAVAŞÇILARI

ÇIKTI

İstanbul'un hiç bilmediğiniz hikayesini öğrenin!

Üç boyutlu ortamlarda uçuk karakterlerle tanışın

Cehaletin gerçek yüzünü görün

İnanılmaz olaylara tanık olun

RAKS NewMedia CD-ROM

RAKS

PC CD ROM

Compuphilia

Daha geniş bilgi için: Raks New Media Tel: (0212) 272 65 27-272 73 13-272 65 93- 272 65 79-272 67 44 Faks: (0212) 272 65 02
GENEL DAĞITICILAR: Raksotek: Tel: (0212) 886 68 30-886 31 22 Faks: (0212) 886 63 80
İstanbul Bölgesi: 3P Tel: (0212) 212 36 57, Faks: (0212) 212 36 63, Ankara Bölgesi: PC Shop: Tel: (0312) 468 92 85, Faks: (0312) 468 92 86, İzmir Bölgesi: Bilgisan Tel&Faks: (0232) 422 30

Kick Off 97

Herkese selamlar! Kick Off, eski Amigacıların taptıkları, alternatifi olmayan (her ne kadar Sensible Soccer, Microprose Soccer gibi başka futbol oyunları olsa da), oynanabilirlik açısından birçok kişiye zor gelen ama bu kişilerin bile zevkle oynamayı denedikleri mükemmel bir oyundu. Dino Dini abimiz o zamanlar Anco firmasında çalışıyordu ve Steve abimle ortak olarak çıkardıkları bu oyundan sonra yüzlerce, binlerce Kick Off daha çıkarttılar (Bkz. Player Manager, Kick Off 2, Return to Europe, Final Whistle, Kick Off Plus, vs,vs...) ta ki yolları ayrılana dek. Daha sonra Dino abi Kick Off 3'ü denedi, Steve abi Player Manager 2'yi çıkarttı(PC'de) ama bu ikili ayrıldıktan sonra hiç hayır gelmedi vatana millete.

Emin, Mayıs sonunda beni arayıp "Bu ay Kick Off 97 senin" dediği zaman açıkcası pek o kadar umutlu değildim, yine kötü bir Kick Off versiyonu oynayacağımı düşünüyordum. Üstüne üstlük CD Rom Drive'ım da bozulmuştu, ama yine de Kick Off adının hatırına bir arkadaşımdan drive edinip -sağol Barış- oyunu açıklamaya karar verdim.

Oyunu install ettiğimde bana iki seçenek sundu: Bir tanesi Windows 95 altında çalışan, diğeri de Dos altında çalışan iki Kick Off. Eğer benim gibi Pentium 75'iniz varsa ilk seçeneği seçmeyin, çok yavaş kalıyor. Ama Dos versiyonunun hızı iyi. Oyun ilk başladığında kısa bir demo var (bu arada oyunu Steve abim yapmış). Kısa süren bu demodan sonra karşımıza 10 seçeneğin sunulduğu bir menü çıkıyor:

Friendly: Burası dostluk maçı yapabileceğiniz yer. Burayı seçtikten sonra karşımıza 6 yuvarlak (bir tanesi dönüyor - 5 kıtayı + Dream team'i temsil ediyor bunlar) resmi çıkıyor. Bu ekrandan kendimize iki ülke veya varsa bu ülkelerin takımlarından ikisini seçebiliyoruz. İsterseniz "Select Squad" seçeneğiyle bu takımların kadrolarını görüp ayarlamalar yapabilirsiniz. Bunları da ayarladıktan sonra "Ö" işaretini seçince oyunu neyle oynayacağımızı seçebileceğimiz (joystick, keyboard, vs.) ekran geliyor. Bu seçimi de yaptıktan sonra maça çıkabilirsiniz.

Challenge: Burada da kıtaların resimleri ve ülke adları var. Burada Anco Challange'da mücadele edeceksiniz, 30 adet ülke ile maç yapıp (turneye çıkıyorsunuz) galibiyet ve malubiyet puanlarınız hesaplanıyor. Ülke isimlerinin sağında yazan sayı o ülkeyle oynadığınız maç sayısı ve bir sonraki ülkeye geçebilmek için mutlaka ilkini yenmeniz gerekiyor. Buraya bir de "save" seçeneği eklenmiş.

Practice: Bence ilk oynadığınızda mutlaka buraya girin ve uzun süre oynayın. Buradaki seçenekler şöyle:

Team Practice: Eski Kick Off'larda olan tek kişilik anteremanın aynısı. Rakip takımdan sadece kaleci var ve siz bir takım olarak saldırıyorsunuz.

Dribble and Shoot: Kukaların arasından geçip (ilk kukayı mutlaka soldan geçin) kaleye şut atıyorsunuz.

Take Penalties: Penaltı atma antremanı (Topa vurduktan sonra falso verebiliyorsunuz, bunu da düşünerek penaltınızı atın).

Save Penalties: Penaltı kurtarma antremanı (Yandaki haritada çıkan işareti takip edin ve adam tam topa koşmaya başladığı anki yere atlamanız gerektiğini unutmayın.).

Cross Ball: Topu ortadaki yeteneksiz adama ortalamanız gerek. Rakip savunma adamı size müdahele etmeye çalışıyor.

Receive High Crosses: Havadan gelen ortalarda biraz önce cross ball'da yazdığım "ortadaki yeteneksiz adam" rolünü oynuyorsunuz. Bence en zevkli antreman bu. İnanın siz o yeteneksizden çok daha iyisinizdir.

Receive Low Crosses: Yerden gelen ortalarda nasılsınız?

Shooting: Teke tekte adam geçip gol atmaya çalıştığımız bir antreman. Gerçekten zor yapmışlar çünkü adamın yaptığı fauller sayılmadığından size sille tokat girişirken siz gol atmaya çalışıyorsunuz (İpucu: Eğer başlar başlamaz çaprazlara giderseniz daha zor yetişiyor).

Corner Kicks: Korner atıyorsunuz. Denemekte fayda var.

Set Piece Free Kicks: Frikik antremanı yapmaya yarıyor (Bu da çok zevkli, bu bölümün gerçek hayatta J.J. Okacha gibi olamayanların -ben bu kesime dahil değilim- kendilerini tatmin etmelerini sağlayacak çok faydalı bir yer olduğu kanaatindeyim. Bu bölümü şiddetle Levent'e tavsiye ederim).

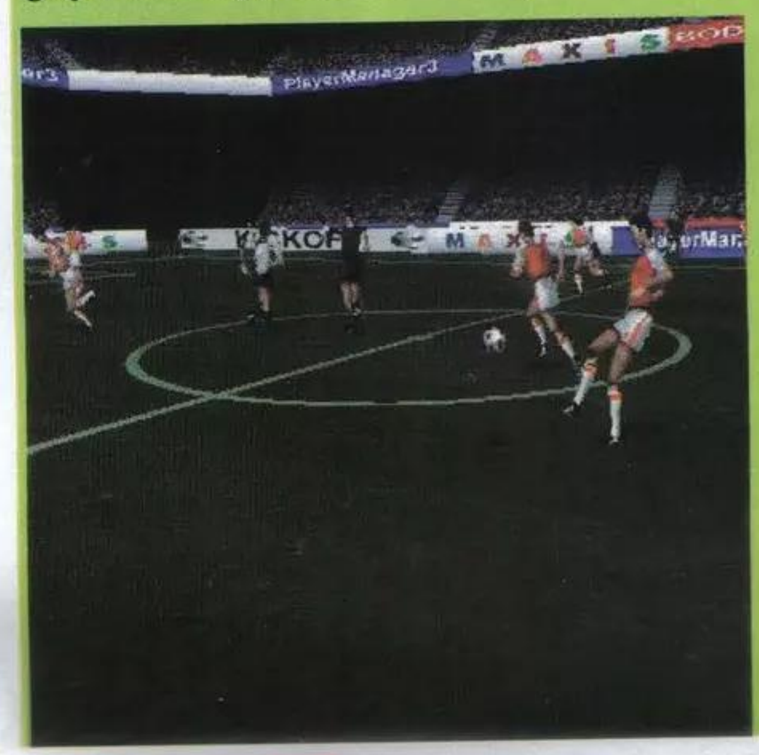
Tournament: Burada da bilgisayarın seçtiği 5 antreman opsiyonundan 10'ar tane deniyorsunuz ve sonunda performansınız hesaplanıyor.

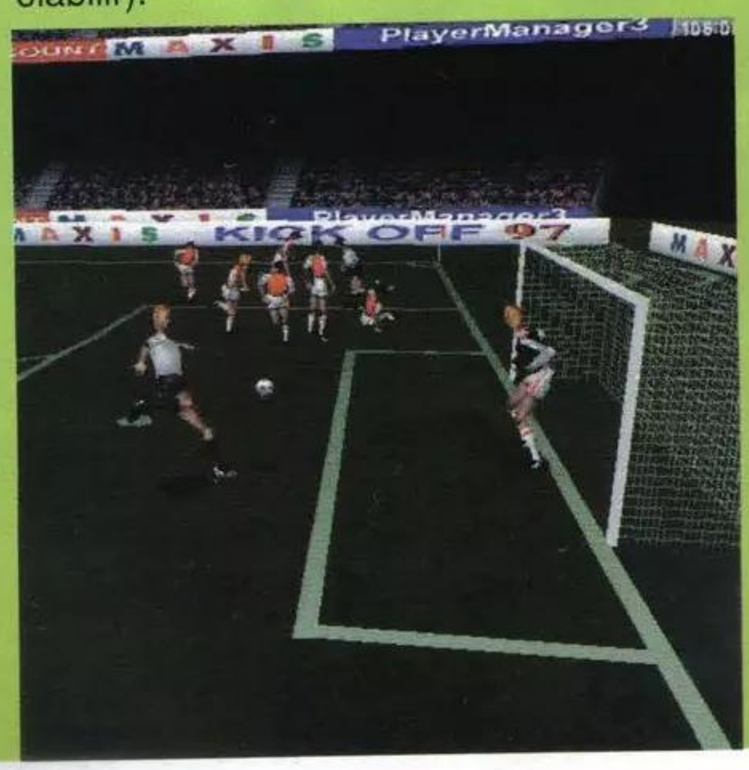
Continue game: Buradan da daha önce oynayıp sakladığınız save'lerinizi oynayabilirsiniz (bu challenge, lig, kupa, dünya kupası veya şampiyonlar ligi olabilir).

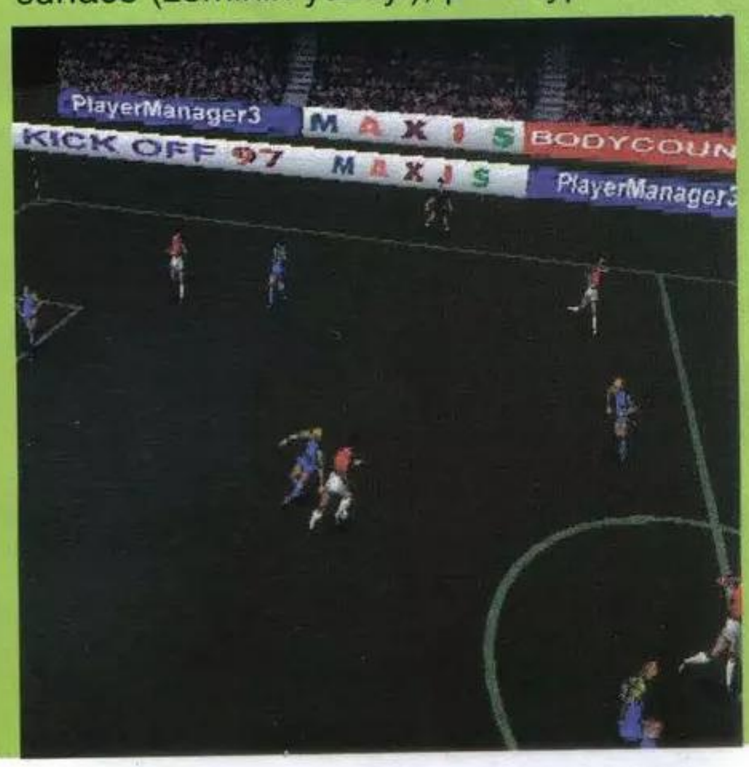
View replays: Buradan daha önce maç sırasında kaydettiğiniz güzel hareketleri ve golleri tekrar izleyebilirsiniz.

Create Dream Team: Bu seçenekten de "Rüya Takım"larınızı oluşturabilirsiniz. Yapmanız gereken, kıta ve ülke seçimini yapıp oyuncuların mevkiilerini belirleyip takımınızı kurmaktır. Bu ekranda ayrıca daha önce save'lemiş olduğunuz takımları da çağırıp üzerlerinde değişiklik yapıp kaydedebilirsiniz. Burada yazan "Rate"'i daha sonra açıklayacağım.

Options: Burası oyun için gerekli olan ayarlamaları yapabileceğiniz yer. Buradan oyun modu (simülasyon, arcade), extra time (uzatmalar), penalty shotout (uzatmaların sonrasında penaltı atışları), golden goal (altın gol), duration each half (bir devrenin uzunluğu), fouls (fouller - bunu mutlaka açın, yoksa daha önce de yazdığım gibi dayak yersiniz), offside (ofsayt - bunu da kesinlikle açmayın, çünkü her futbol oyununda olduğu gibi Kick Off 97'de de ofsayt kuralını doğru yapamamışlar. Bkz. taçtan ofsayt olması), injuries (sakatlanmalar), referee (hakem seçimi), pitch size (sahanın büyüklüğü), player 1 keeper skill level ve player 2 keeper skill level (birinci ve ikinci oyuncuların kaleci seviyeleri), pitch surface (zeminin yüzeyi), pitch type







KICK OFF 97

(zeminin türü) opsiyonlarını ayarlayabilirsiniz.

Editor: Buradan da istediğiniz takımlarla ilgili değişiklikleri yapabiliyorsunuz. Buradan kıtayı, ülkeyi ve eğer varsa takımı seçip, bu takımın takım renklerinden tutun da takımda oynayan insanların ten renginden (beyaz, siyah, kahverengi(!)) saç rengine (siyah, kahverengi, sarışın) dış görünümlerini değiştirebiliyorsunuz. **"Kit Design"**ı seçerseniz buradan da takımların formalarını ve renklerini değiştirebilirsiniz (Buradan forma stili, forma 1. ve 2. renklerini, şort rengini, kol ve çorap rengini deplasman ve ev forma renkleri olarak değiştirebilirsiniz.).

Cups: Buradan Dünya Kupası Eleme Gruplarından herhangi birinden herhangi bir takım seçip Dünya Kupası Elemelerinde mücadele edebilirsiniz veya kendiniz bir kupa yaratabilirsiniz. Bunun için alt tarafa 5 kıta + dream team takımlarından istediklerinizi seçip takım sayısı, maç sayısı ve ayarlamaları da yapmanız yeterli.

Leagues: Burada da "Cups"'da yaptıklarımızı Champions League (Şampiyonlar Ligi) takımları ve kendi yaratacağımız bir lig ile yapabiliriz.

İşte size birkaç abi tavsiyesi:

- Kesinlikle offside'ı açmayın.
- Şampiyonlar ligi takımları ve Dünya Kupası Eleme Gruplarındaki takımlar 1997 yılı için ayarlanmış. Dolayısıyla gerçek kadrolarla bunları oynayabilirsiniz (Fenerbahçe'yi alıp şampiyonlar liginde şampiyon yapmak bir hayli zor oldu ama değdi doğrusu).
- Oyunu oynarken adamınızın baktığı taraftaki diğer oyunculardan birinin altında bir yuvarlak belirecek, işte o anda pas tuşuna basarsanız adamınız pası başarıyla verecektir.
- Takım kadrolarına girdiğinizde adamlarınız yanlarında göreceğiniz "rate" yazan rakamlar o adamın ne kadar iyi olduğunu gösterir (ne kadar düşükse o kadar iyi). Kadroların olduğu ekrandan adamınızla ilgili daha detaylı bilgileri (pas, şut, dayanıklılık, vs.) de alabilirsiniz.

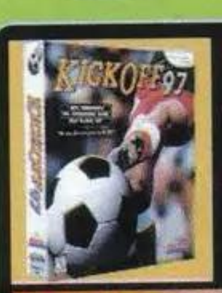
Oynadığınız oyun sistemine göre bunları iyi ayarlayın.

Artık benim size anlatabileceğim ekstra birşey kalmadı. Bundan sonrasını zaten siz oynayarak öğreneceksiniz ve böylesinden de daha çok zevk alacağınıza eminim. Oynanabilirliği daha önceki Kick Off'lara oranla çok daha yüksek. Bence bilgisayarda futbol oynamayı sevenler için mutlaka almaları gereken bir oyun.

Emin'le Amiga'da olan Kick Off ezeli rekabetimizi (itiraf etmeliyim ki Emin biraz da iyiydi Amiga'dayken) buraya da taşımamız için iyi bir fırsat oldu Kick Off97'nin gelmesi. Ayrıca Levent gibi bu tip oyunlarda joystick özürlü olan arkadaşlarımız için de "Practice" seçeneğinin çok faydalı olacağına inanıyorum.

Her neyse kendinize iyi bakın, bir sonraki açıklamaya kadar hepinize bye!

☒Aykut "Ahmet'i penaltılara davet ederim" Güner



FİRMA:	VIRGIN
TÜR:	FUTBOL
SİSTEM	PENTIUM 75 8 MB RAM 1 CD 30 MB HARDISK
GENEL:	%89

BROS COMPUTER

PC'DE 1 NUMARA

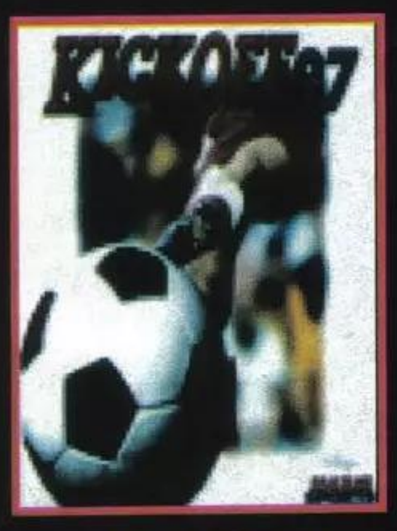
• TOPTAN VE PARAKENDE CD • DİSKET OYUNLARI
TÜRKİYE'NİN HER İLİNE KARGO İLE
1 GÜNDE ULASTIRILIR

FAX-MODEM INTERNET UPGRADE SCANNER TAMİR CD ROM

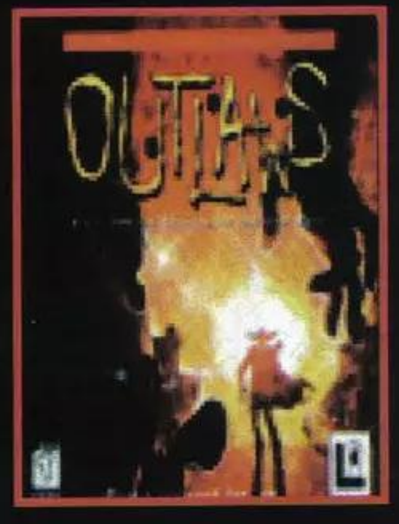
GÜNDOĞUMU CAD. DEMİROZ İSHANI 8/1
TEL:0216 391 54 03
FAX:0216 391 54 04 USKÜDAR - ISTANBUL

NEED FOR SPEED2

X-WING vs TIE FIG.


KICK OFF 97

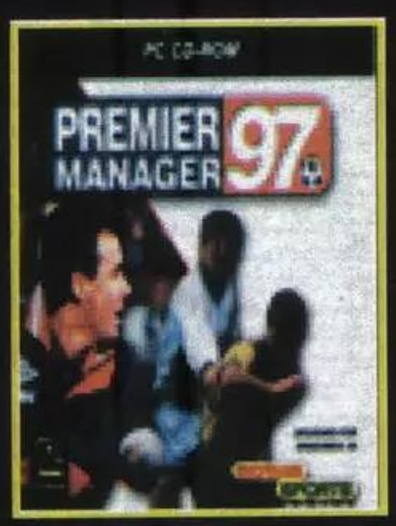
INTERSTATE 76



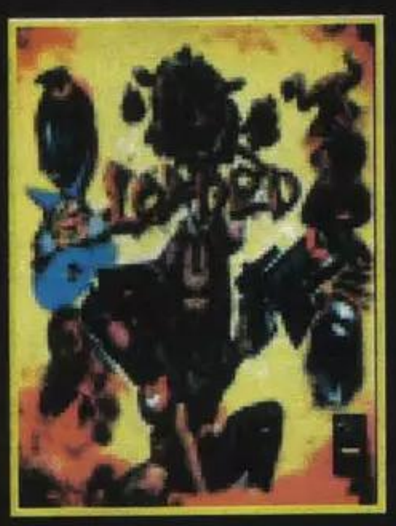
OUTLAWS

THEME HOSPITAL

EN YENİ OYUNLAR EN ONCE BROS'A GELİR



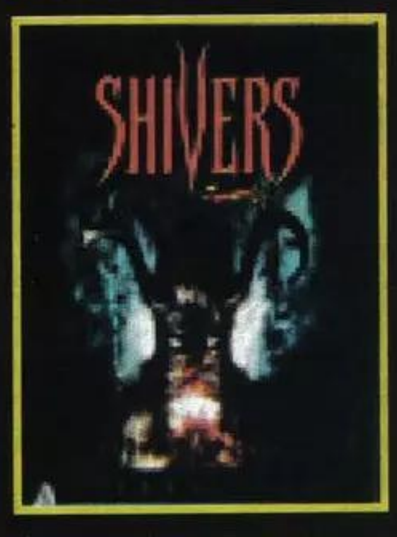
PREMIERE MAN.97



RE LOADED

TEST DRIVE OF ROAD

IMP. GALACTICA

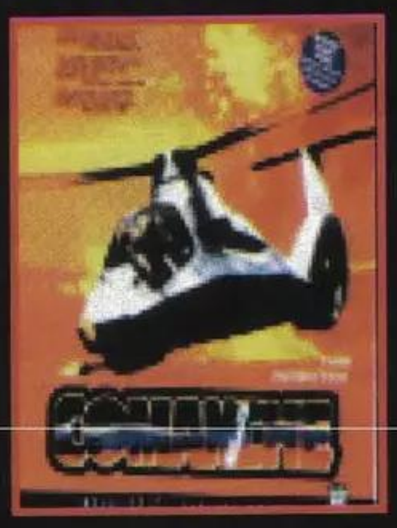


SHIVERS 2

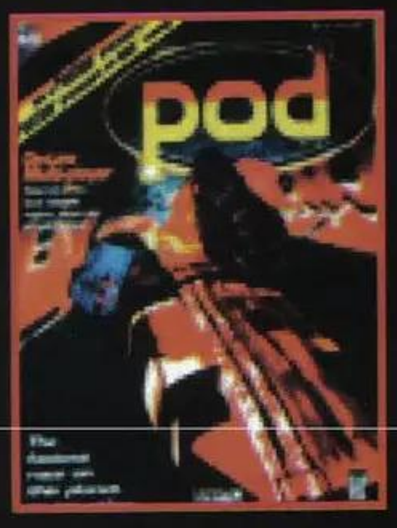
REDNECK RAMPAGE

YENİ DİSKET OYUNLARIMIZ GELMİSTİR MUTLAKA ARAYINIZ

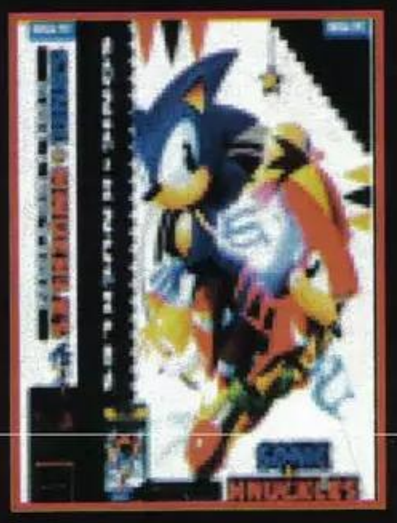
FIRO ^ & KLAWD



COMANCHE 3

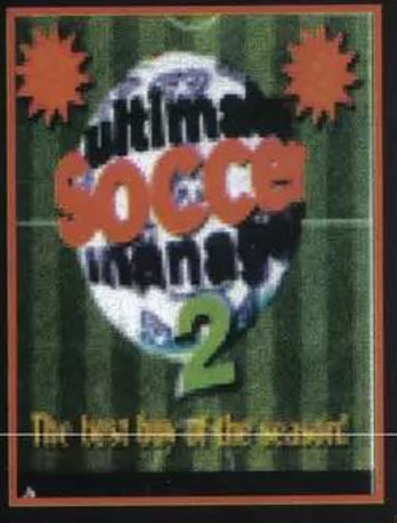


P.O.D



SONIC&KNUCKLES

M.D.K

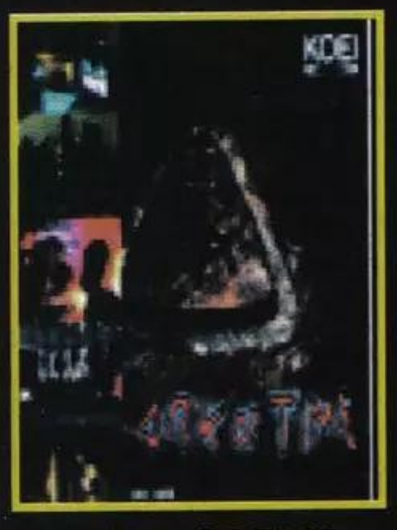


ULTIMATE SOC MA

BİLGİSAYAR FİRMALARI YENİ CD OYUNLARINI BİZDEN TAKİP EDİNİZ

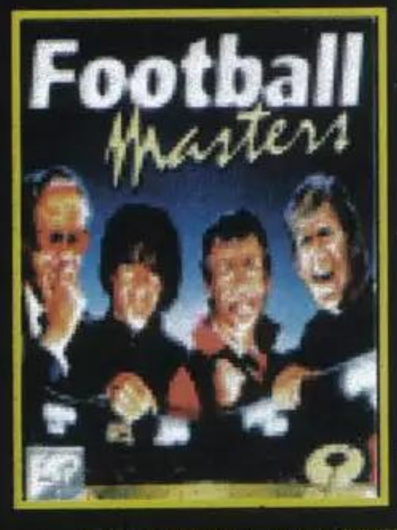
THE CITY OF LOST C.

APACHE LB GOLD


ARK OF TIME

INDEPENDENCE DAY

3 DIRTY DWARVES



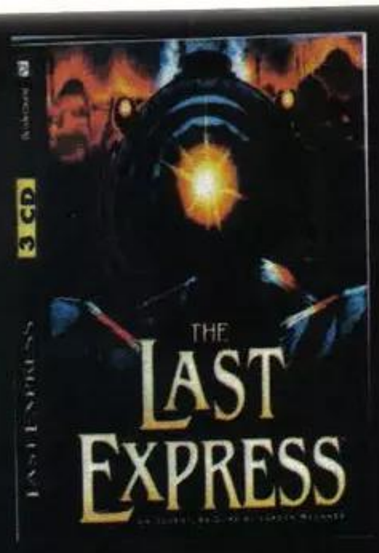
FOOTBALL MASTERS

EN SON GELEN CD OYUNLARIMIZ

* BLOOD
* LOST VIKINGS 2
* PERFECT WEAPON
* RIOT
* LAST EXPRESS (3CD)
* VEGAS GAMES
* SPEEDSTER
* LOMAX
* DUNGEON KEEPER (BOX)
* ECSTATICA 2
* CONQUEST EARTH (BOX)
* LITTLE BIG ADV2 (BOX)
* GT RACER (BOX)
* BIRTHRIGHT (BOX)
* PANDEMONIUM

SUPER CD FIATLARI

MPEG VIDEO CD



BROS COMPUTER

PC'DE 1 NUMARA

CALL : 0216 391 54 03

YENi DiSKET OYUNLARIMIZ

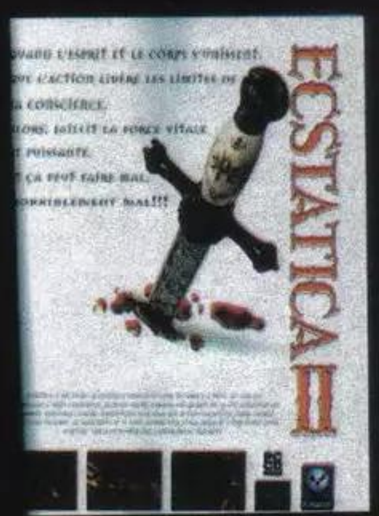
BROS
THE NAME OF THE GAME!

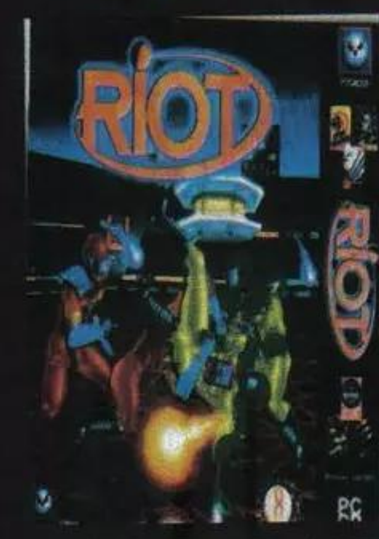
001-THE NEED FOR SPEED2 (49)
002-BLOOD (27)
003-M.D.K (49)
004-THEME HOSPITAL (15)
005-INTERSTATE 76 (33)
006-MASTER OF ORION2 (22)
007-LOST VIKINGS 2 (24)
008-REDNECK RAMPAGE (50)
009-SSF2 TURBO NEW FIGHTERS (6)
010-OUTLAWS (45)
011-TOON STRUCK (70)
012-INDEPENDENCE DAY (15)
013-SLAM N JAM (13)
014-IMPERIUM GALACTICA (21)
015-LORDS OF REALMS 2 (12)
016-KICK OFF 97 (5)
017-KRUSH KILL&DESTROY (18)
018-SENSIBLE WOS97 ENGLISH (12)
019-INTERPOSE (7)
020-P.O.D (22)
021-POWER FORMULA ONE (14)
022-RE LOADED (15)
023-SETLERS 2 GOLD&DATA (10)
024-SLAM TILT (6)
025-TEST DRIVE OFF ROAD (14)
026-TIGER SHARK (9)
027-TIME WARRIORS (25)
028-WORMS UNITED (4)
029-MEGA MANX 3 (8)
030-MAG RACER (8)
031-KESMAIS LEGENDS (10)
032-MOTO X RACER (5)
033-QUADRAX (4)
034-SCARAB (37)
035-STAR COMMANDER (8)
036-STREET RACER (5)
037-SMURFS-SIRINLER (3)
038-TOXIC BUNNY (5)
039-WILD RIDE (5)
040-THREE DIRTY DARWES (54)
041-FOOTBALL MASTERS 97 (14)
042-FLIPOUT (17)
043-NCAA2 FINAL FOUR BASKET (25)
044-PROJECT PARADISE (29)
045-PUZZLE COLLECT (5)
046-SQUAZE (19)
047-ARE YOU READY ALERT (13)
048-FREDIE FISH MAZE (20)
049-SCRABLE (13)
050-SUPER PUTT (13)

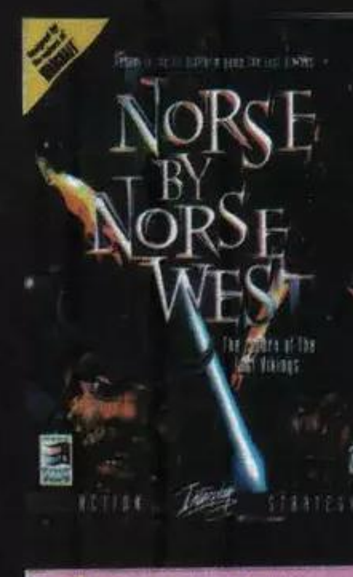
051-STAR GUN FULL (28)
052-C&C95 COVER OPER (16)
053-CRAZY DRAKE (6)
054-DARK COLONY (24)
055-DARKLIGHT CONFLICT (6)
056-DOGS OF WAR (2)
057-DRIBLING (4)
058-DUKE ADD ON (4)
059-ENTOMBED (5)
060-POWER RANGERS (48)
061-FA-18 HORNET3 (7)
062-FINAL CONFLICT (10)
063-FOOTBALL LIMITED 97 (4)
064-HUNT (5)
065-ITS FUNNY OLDY GAME (9)
066-LODE RUNNER 2 (10)
067-RALLY CHALLENGE (11)
068-SAND WARRIOR (26)
069-RIVER RUN (3)
070-VEGAS GAMES (15)
071-AIR WAR 1943 (1)
072-ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3 (5)
073-AFTER BURNER 2 (1)
074-AIR ZONK (1)
075-ALICE IN WONDERLAND (1)
076-ARMEDEA 2 (1)
077-BARUNBA (1)
078-BATMAN CLASSIC (1)
079-BEEBALL (1)
080-BLOODY WOLF (1)
081-BONKSADU (1)
082-JACKIE CHAN KARATE (1)
083-CHUKATAI (1)
084-CARYOON (1)
085-DEAD MOON (1)
086-DOWN LOAD (1)
087-DRAGON SABER (1)
088-FINAL SOLDIER (1)
089-TONMA (1)
090-KATOKEN (1)
091-LIQUID KID (1)
092-MAGICAL CHASE (1)
093-MEZAPOTAMIA (1)
094-GHOST MANOR (1)
095-VIGILANTE (1)
096-SON OF DRACULA (1)
097-PC KID 3 (1)
098-NINJA WARRIORS (1)
099-R-TYPE 2 (1)
100-TOY SHOP BOYS (1)

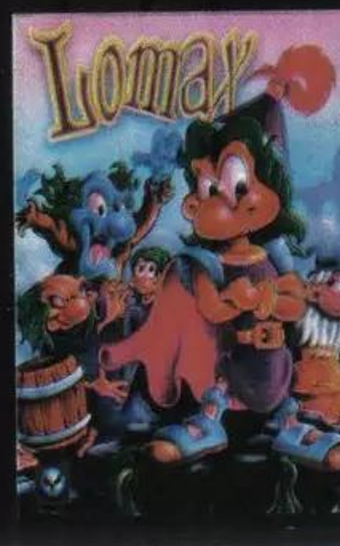
YUKARIDA OYUNLARIN NUMARALARI VE PARANTEZ iCiNDE DiSKET ADEDLERi VARDIR.
ISTEDiGiNiZ OYUNLARI SECIN NUMARALARINI BiZE BiLDiRiN.
SECTiGiNiZ OYUNLARIN DiSKET ADEDiNi HESAPLAYIN, 1CD'YE 450 ADET DiSKET SIGAR
SECTiGiNiZ OYUNLARI CD YE KAYIT EDiP GONDERELiM.
1 CD DOLUSU OYUN KAYIT UCRETi CD DAHiL 6.500.000- TL'DiR. (FIATA K.D.V DAHiLDiR)

BANKA HESAP NO : IS BANKASI USKUDAR CARSI SB : 1185-1263464 Ali ASKIN









MENZOBERRANZAN

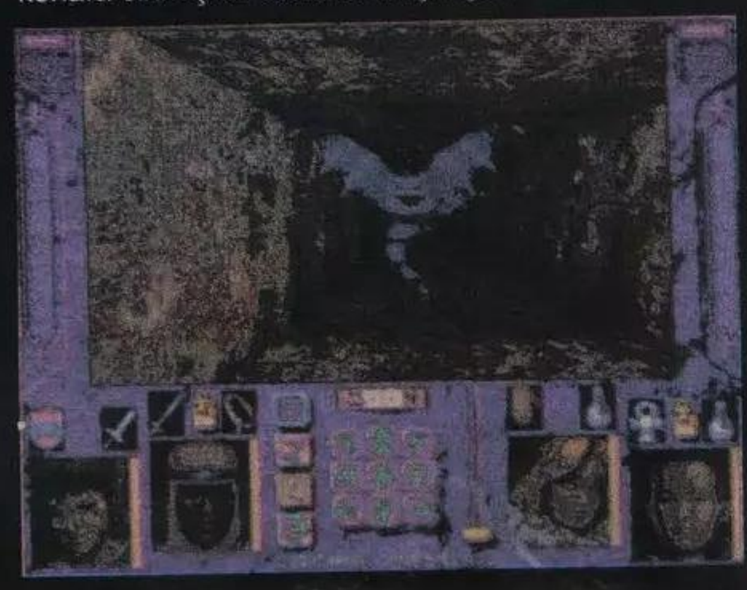
Siz de bir zamanlar diğer Elf'lerle dostluk, barış ve kardeşlik içinde yaşıyordunuz. Bunu inkar edemezsiniz. Ama aranızdaki, daha doğrusu içinizdeki düşmanı bir türlü fark edemediniz. İyiliğe ve dostluğa sırtınızı dönüp güç peşinde koştunuz. Diğer Elf'ler için beslediğiniz duygular sevgiden çok nefrete ve kine dönüştü. Güç herşeydi. Onun için öldürmeye başladınız. Öldürmek... Size bir zamanlar ne kadar yabancı gelen bir kavram. Ve sonra kendi aranızda savaşmaya başladınız. Lloth'un tahrik edici fısıltılarına kendinizi kaptırdınız. Ama karşınıza daha güçlü bir düşman vardı. Eski kardeşlerinizin inandığı Corellan Larethian. O olmasa belki bu savaşı kazanmıştınız ve yer altında yaşamaya mahküm edilmemiş olurdunuz ama yenilmiş olmanız sizi asıl amacınızdan saptırmadı. Şimdi yer altındaki şehirlerinizde yaşıyor, her türlü kötü ve güçlü yaratıkla güçlerinizi birleştiriyor ve birgün tekrar yeryüzüne çıkıp bütün Elf'leri öldürmek ve diğer tüm ırklarıda esir etme hayali ile yaşıyorsunuz. Ve bu hayalleriniz sizi sakin bir akşam ufak bir kasabaya saldırttı. Halkın çoğunu kaçırdınız. Onları ya zevkli! İşkencelerinizle öldürecek ya da deneylerinizde kobay olarak kullanacaktınız. Eğer dikkatleri dağıtmak için kasabanın erzak deposunu ateşe vermemiş olsaydınız sonuç farklı olabilirdi. Ama unuttuğunuz bir şey vardı. Biz de o sırada kasabadaydık ve arkadaşlarımızı kurtarmak için peşinizden geliyoruz.

Drowlar... Menzoberranzan, Forgotten Realms da Drowlar'ın en büyük yeraltı şehirlerinden biri. Oyunun da amacı Underdark'a girip bu şehre ulaşmak. Underdark denilen yer yerin kilometrelerce altına uzanan mağara kompleksleridir. Dünyanın bir ucundan bir ucuna uzanan mağralar, yeraltı nehirleri ve denizlerinden oluşmuştur. Oyun için iki karaktere ihtiyacımız var. "Create Character" ile onları yaratıyoruz. Grubunuzu istediğiniz gibi kurun ama mutlaka bir Mage ve bir de Cleric' iniz bulunsun. Thiefler' in olmaması size belli bir dezavantaj vermiyor, keyfinize göre alabilirsiniz. Karakterinizin özellikler bölümünde zarların üzerine mouse ile tıklarsanız özellikleri arttırabilirsiniz. Size karakterinizi hile ile yaratmayın demiyorum çünkü bende karakterimin karizmasını 17 yapmak için bu yolu seçtim.

Bu ufak ama huzur dolu kasabasının tavernasında içkimizi yudumluyor yorgunluk atıyorduk. Buraya taa Heartlands' den gelmiştik. Oradaki Goblin kabileleri galeyana gelip karavanlara saldırmaya başlamışlardı ve yardımımızı istemişlerdi. Herneyse o görevi de başarmıştık. Biz tavernada eğlenip Ontorn adlı barda "Weeps For The Maiden" şarkısını dinlerken birden dışarıdan kılıç ve patlama sesleri gelmeye başladı. Ne oluyordu? Hemen dışarı çıktık. Kasabanın güneydoğusundaki erzak deposu yanıyordu. Onu söndürmemiz lazımdı. Tavernanın önündeki boş kovaları alıp hemen kasabanın ortasındaki kuyuya koştuk. Mystra, yoksa gözlerim beni yanıltıyormuydu. Bu beyaz saçlı kara derili tipler... Hayır olamaz Drowlar... Bize el kaldıran birkaç Drow'u oracıkta temizleyip onları sevgili tanrıçaları Lloth'un yanına gönderdikten sonra depodaki yangını söndürmeye çalıştık. Yangın söndüğünde neredeyse sabah olmuştu. İyi ama bir gariplik vardı. Etrafta tek bir insan yoktu. Kaptan Baldassar' ın yanına gidip neler olduğunu anlamaya çalıştık. Baldassar Drowlar'ın saldırısından dolayı şok olmuş durumdaydı. Kaptan, Drizzt'e o kadar güveniyormuşki onun ırkından diğer insanların ne kadar kötü olduğunu unutmuş. Bizde Drizzt'i tanımadığımız için onun da bu saldırıda bir parmağı olduğunu düşündük. Ne de olsa o da bir Drow ve etrafta iyi Drowlar'ın bulunması uçan filler kadar az bulunan birşey. Baldassar'a kasabada kalıp düzeni kurmasını istedikten sonra oradan hemen ayrıldık. Onu da yanımıza alabilirdik ama kasabanın ona bizden daha çok ihtiyacı vardı. Drowlar geri gelebilirlerdi. (Onu gruba almak isteyenler için Baldassar 4. seviye Fighter) Kasaba çıkışı tavernanın sahibi arkadaşımızdan oldukça hoş bir hediye aldık. Çok güzel bir Helm. Onu kafaya geçirdikten sonra kasabadan çıktık. Woods Outside The Village: Yerde güneye doğru giden bazı izler vardı. İz sürmede ki başarımız Rangerlar'ı aratmıyordu. Yaralı bir Drow olduğunu düşünüp izleri takip ettik. Tahminlerimizde yanılmamıştık. Karşımızda lanetli ırkın bir temsilcisi daha vardı. Yaralarından dolayı zaten ölecek olan Drow'la konuşmayı tercih ettik. Bize yeryüzüne asıl gelme sebeplerinin Drizzt'i ele geçirmek olduğunu söyledi. Onu ele geçirip Lloth'a kurban etmek istiyorlardı. Bizde ona halkı kurtarmak için Menzoberranzan'a geleceğimizi söyledik ve onun gitmesine izin verdik. Bu ormanlık alan Gnoll kaynıyordu. Büyük bir cesaretle karşımıza çıkanları acımadan kestik. Buralarda evi olan bir Druidden bahsedildiğini duymuştuk. Onun iyi olup olmadığına bakmak için evine gittik. Tabi söylemeye gerek varmı bilmiyorum sanki hiçbirşey olmamış gibi oturmuş Kara Kule serisinin son kitabını okuyordu. Ona dünkü Drow saldırısından bahsettik. Druid Vermulean'ın söylediğine göre Drowlar ona da saldırmış ama onları birkaç büyü ile kaçırmayı başarmış. Ona Underdark'a girmek istediğimizi söyleyince bize oradaki radyasyondan korunmamız için gerekli olan bazı büyülü taşlardan bahsetti. Tek istediği ona taşları getirmemizdi, büyüleri kendisi yapacaktı. Eh, o zaman bulalım şu taşları. IceWind **Dale Plains, Area 1:** Yolumuzda giderken bu sefer de karşımıza Verbeegler çıktı. Onları da halletik. Burayı iyice dolaşırken kuzeydoğuda ufak bir mağara bulduk. Burası Drizzt'in normalde kaldığı mağara idi. Mağaranın kuzeydoğu duvarında gizli bir düğme bulduk ve mağranın diğer bir kesimine girdik. Tek bulduğumuz bir not ve oha diye üzerine atladığımız ama sonradan normal çıkan bir Scimatar'dı. Drizzt'in silahlarından birini burada bırakıcağını kim düşündüki? Bizde dışarı çıktık. Bu seferde doğugüneydoğu da bir mağra daha bulduk. Burası anladığımız kadarıyla Leucrotta yuvasıydı. Etrafta bir kaç iksir falan bulduk. Çok geçmeden yuvanın sahiplerinden biriyle karşılaştık. Bizi biraz zorladı ama onu yenmeyi başardık. Keşke Strength'imiz 18/00 olaydı diye üzülürken yerde Vermulean'ın bahsettiği taşlardan ikisini bulduk ama bir tane daha lazımdı. Bizde başladık heryeri dolaşmaya. Keşfimiz sırasında mağara duvarlarından birinin üstünde bir oyuk gördük ve yine aynı mağarada bulduğumuz iksiri içerek oyuğun içinden atlayıp diğer tarafa geçtik. Orada bulduğumuz şey ise garip bir Helm'di. Hala bulmamız gereken bir taş vardı. Geri dönüp onu aramaya başladık. Çok geçmeden karşımızda bir Leucrotta daha çıktı. Bu seferki bize buradan canlı çıkamayacağımızı söyledi ama postu deldiren de o oldu. Oradan da üçüncü taşımızı bulup hemen Vermulean'ın yanına döndük. Taşların üzerine büyüsünü yaptıktan sonra bize geri verdi. Ona getirdiğimiz 3 taştan birinin aslında "Stone of Winter" olduğunu da ekledi. O taşı kullanıp günde bir kere "cone of cold" atabilirmişiz. Neden olmasın? Bize masasının üzerindeki iki parşömeni alabileceğimizi söyledi ve bizde onu kıracağımıza kafamızı kırarız diyerek isteğini yerine getirdik. Şimdi yola devam etmeliydik. IceWind Dale, Area1'in hemen güneyinden aşağı indik. Burada karşımıza çıkan ve hafif zeka parıltıları gösteren Verbeeg'i belki toplumuna yararlı olur diye öldürmeyip konuştuk. Bu yoldan ilerlerken birden havada uçan bir tipin arkamızdan gelen devin üzerine atlayıp onu öldürdüğünü gördük. Ama bu adam... Olamaz... Bir Drow... Drizzt... Biz Drizzt'e pek de dostça olmayan bir şekilde yaklaştık ama nafile. Aramızda geçen ufak muhabbetten sonra onu gruba almaya karar verdik. Underdark'ı onun kadar iyi bilen biri yok. Ne de olsa önümüz tehlikelerle dolu ve güçlü birine herzaman ihtiyaç var.

IceWind Dale Plains, Area 2: Underdark'a girişin buralarda biryerde olduğunu biliyorduk. Onu ararken karşımıza hoplayıp zıplayan Traglodyteler ve Stirgeler çıktı. Hiçbir risk yaratmadılar ama bize boşuna vakit kaybettirdiler. Underdark'a girişi ararken yaralı bir Kenku ile karşılaştık. Kaçan Drowlar tarafından kanadı kırılmış ve intikam almak istiyordu. Düşmanımın düşmanı dostumdur diyerek onu da gruba aldık. (Fighter/Mage/Thief, 5/4/4) Elimizdeki anti-radyasyon taşlarından bir tanesini ona verdik ve çok geçmeden güney-doğu da Underdark'a girişi bulduk. Hepimizde bir korku vardı. İlk defa yeraltına iniyorduk. Karşımıza neler çıkacağını bilmiyor, bir daha güneşin sıcaklığını, bahar rüzgarlarlarının serinliğini hissedip hissedemiyeceğimizi bilmiyorduk. Sadece Drizzt emin gözüküyordu. Ama o da yıllardan sonra ilk defa Menzoberranzan'a geri dönüyordu. Ve gözümüzü kapatıp aşağı inmeye başladık...

Descent Into Underdark, Level 1: Yolculuğumuzun ilk durağına gelmiştik. Bir labirentler zinciri olan bu katı dolaşmak saatlerimizi aldı. Karşımıza direnişin ilk belirtileri olan Osquipler, Gnollar, Drowlar ve bir Cloaker Lord çıktı. Karanlıkları Light büyümüzle yarıp ilerlerken bir kenara sinmiş bir adamla karşılaştık. Adının



Manarath olduğunu söyleyen bu savaşçı, Drowlar tarafından kazıklandıklarını ve adamlarını kaybettiğini anlattı. Ona Menzoya gittiğimizi söyleyince bize iyi niyet göstergesi bir harita verdi. (onu gruba almak isteyenler için, Manarath, 5. seviye Fighter) Onu da istesek gruba alırdık ama birbirimize ısınmıştık ve Manarath çok fazla bir süre yeraltında kalmıştı. Onun bizden daha çok güneşe ihtiyacı vardı. Bize yardımcı olması için bir Underdark haritası verdi. Bizde teşekkür edip yolumuza devam ettik ve en sonunda güneybatıda alt kata inen merdivenlerle kaşılaştık. Descent Into **Underdark, Level 2:** Burası da bir üst kat gibi labirentlerle gibi bir yer. Gnollar ve Leucrottalar da burada cirit atıyorlar. Bizim yaptığımız ise onları haklayıp yolumuza devam etmek. Bu katta ilüzyon bir duvarla karşılaştık. Eğer yanından geçerken Elf arkadaşım bunu farketmemiş olsaydı orada olduğunu, daha doğrusu orada olmadığını asla anlıyamıyacaktık. Pekte karışık olmayan bu katı keşfimiz bittiğinde yine merdivenlerle karşılaştık. Ama... Bunlar tekrar üst kata çıkıyordu. Descent **Into Underdark, Level 1:** Ve tekrar üst kattaydık. İlginçti doğrusu. Çıktığımız bölümün en alt sağ taraflarında bir tane daha ilüzyon duvarı keşfettik. Buradan geçip ilerlediğimiz zaman yine merdivenlerle karşılaştık. Tabi yine aşağı indik.

Descent Into Underdark, Level 2: Artık bir yukarı bir aşağı gitmeye alışmıştık. Bu katın yeni bölümlerini dolaşırken Ochre Jellylerle kötü bir karşılaşmamız oldu. Sass'ra yanlışlıkla ayağı kayıp da plöck diye yere düştüğü zaman bir şeyin yanlış gittiğini anlamıştık. Onu jöle yaratıktan zar zor kurtardık ama Sass'ra zehirlenmişti. Mystra'ya çok şükür panzehirimiz vardı. Son savaştan çıkıp biraz dinlendikten sonra dolaşmaya devam ettik. Bu sefer de karşımıza Drowlar çıktı. Bu sefer yanlarında bir Drow Priestess vardı. İlk önce onu halletik. Drowlar zaten çok tehlikeliydiler ama Drow Pristesslar ise daha büyük bir tehlike teşkil ediyorlardı. Savaştan sonra bir nefes almak için duvara dayandığımızda burada da bir ilüzyon duvar olduğunu oldukça acı bir şekilde anlamış olduk. Bu katın kuzeybatı kısmında başka biri ile karşılaştık. Borenorak adında bir Dwarf. Onunla konuştuğumuzda birkaç tahtasının eksik olduğunu anladık. Bize alt katlardaki hazinelerden bahsediyordu (Borenorak, 4. seviye Cleric). Onun histeri çığlıkları Underdark'da ki her yaratığa geldiğimizi haber vericeği için onu gruba almamaya karar verdik(tabi bu çığlıkların aslı yok, isterseniz gruba alın). Yine kuzeybatıda bir mağra ağzı gibi bir giriş bulduk ve onu takip ettiğimizde aynı katta ama haritanın biraz daha altında belirdik. Zaten birkaç dakika sonra da alt kata inişi bulduk.

Dwarven Mines: En sonunda mağralardan kurtulmuştuk. Bu sefer bulunduğumuz yerler mağradan çok oyulmuş koridorlara benziyordu. Duvarları biraz daha inceleyince bunların çok eskiden burada yaşayan Dwarflar tarafından yapıldığını anladık. Buraya hemen bir çırpıda dolaştık. Küçücük kare şeklinde bir yerdi burası. Ama birşeyi göz ardı etmişiz. Kuzeydoğu duvarında bir yazı keşfettik. Belki bir ipucu verir diye okumaya çalıştık. Okurken de aslında onunda ilüzyon olduğunu anladık ve içinden geçip yola devam ettik. Bu uzun zamandır ayak basılmayan yerlerdeki düşmanlarımız Hook Horrorlar ve Dwarflar gittikten sonra buraya yerleşen Derro Dwarflardı. Elf'ler için Drow neyse, Dwarflar içinde Derrolar öyledi. Dwarflar'a iyilik olsun diye önümüze geleni öldürdük. Bu kıyağımızı unutmayın Dwarflar, yoksa yerim sizi. Karşımıza çıkan kapıları da civardaki duvarlarda bulunan zincirleri veya düğmeleri ile açıp yola devam ettik. Biraz dinlenmeyi kendimize uygun bulup mışıl mışıl uyuduk. Bu arada bazılarımızın hit pointinin artmasına bir anlam verememiştik. Bir alt kata inmemiz de uzun sürmedi.

Temple Of Dumathoin, Level 1: Vayy... Bu yeni geldiğimiz mekan Dwarlar'ın Dumathoin için yaptıkları tapınaktı. Oldukça ama oldukça büyük bir yerdi burası. Birçok oda vardı. Belliki Dwarflar burayı inşa ederken bizi hiç düşünmemişler. Bazılarımız? Burada eğilerek yürümek zorunda kaldı da. Odalardan birine girdiğimizde yerde duran bir anahtar gözümüze ilişti. Bir Silver Moon Key. Anahtarı alırken Jared bize bir ses duyduğunu söyledi. Sese doğru yaklaştığımızda yan odada konuşan bir Derro ve bir Drow Priestess gördük. Oblodra ailesinden olduğunu söyleyen Priestess Derrolar'dan hemen kendi düşmanları olan Barrison ailesine saldırmasını istiyordu. Dediğine göre buralardaki Dwarflar'ı yenmek için Derrolara yardım etmişlerdi ve şimdi sıra onlardaydı. Derro da alt katlardaki bir çeşmeden bahsedip duruyordu. Konuşmaları bitince odadan sessizce çıktık. Bu arada karşımıza Derro Dwarflar ve Derro Dwarf Savantlar çıktı. Arada birde Night Hunterlar çıkıyordu ama bize pek bir zarar veremiyorlardı. Bu katın kuzeydoğusundaki koridorun sonundaki bölümün güney duvarında kapıyı Silver Moon Key ile açtık ve içeriye girdiğimizde bizi Derrolar karşıladı. Az önce konuşmayı yapan Derro Savantda buradaydı. O ölünce üzerinden Silver Star Key'i bulduk. Sonra bu odadan geri çıktık. Silver Star Key ile açılan kapı da kuzeydoğuda idi. Oradan tapınağın bir alt katına inmeye başladık. Bu arada Sass'ra büyü yapma gücünün arttığından bahsedip kafa ütülüyordu.

Temple Of Dumathoin, Level 2: Bu kata iner inmez bizi Derro ve Derro Savantlar karşılamaya başladı. Bu iyice sinirimizi bozmaya başlamıştı. Bu katta ilginç ve mide bulandırıcı birşeyle karşılaştık. Bazı koridorlarda yürürken birden bire bir güç bizi tam tersi istikamete döndürüyordu. Bunu anlamamız uzun sürmedi. Bundan kurtulmamız da öyle. Önce, adım adım yürümeye başladık. Güç bizi ters çevirince bizde olduğumuz yerde yüzseksen derece dönüp yola devam ettik. Uzun zamandır bu kadar eğlenmemiştik. Odalardan birinde hasta ve zincirlenmiş bir Gnome ile karşılaştık. (Vlakverdling, 6. seviye Thief) Onu hemen zincirlerinden kurtardık ama hastalığından kurtarıcak güce sahip değildik. Bize buralarda çok sayıda Drow ve Derro gördüğünden bahsetti. Aynı zamanda hastalığına çare olan şeyin de alt katlarda olduğunu söyledi. Ona yardım etmek isterdik ama başka işimiz vardı. Acaba geri dönüp onu alsak mı dedik ama sonra vazgeçtik. Onu almak için gruptan kimseyi atamazdık. Kuzeydoğudaki odalardan birinde Silver Circle Key'i bulduk. Acaba bunun kapısı hangisiydi. Kuzeydoğudaki bir odaya girdiğimizde burada bir teleporter bulduk. Maceracı ruhumu dinleyip hobarey içine atladık. Başka bir koridarda belirmiştik. Hayatında Kamikazeye bile birkere binmemiş olan Sass'ranın midesi ağzına gelmişti. Biraz daha dolaştığımızda birden bire karşımıza bir Umber Hulk çıktı. Şaşırmış ve paniklemiştik. Bundan yararlanan yaratık bizi parçalamaya çalışırken toparlanıp onu da yok ettik. Bu şu ana kadar karşılaştığımız en güçlü yaratıktı. Umber Hulkla dövüştüğümüz yerde duvarlardan birinin üzerinde diktörtgen şeklinde bir düğme bulduk. Sass'ra merakını yenemeyip ona bastı. Bu düğme birşeyleri harekete geçirmişti. Bizde onu öylece bırakıp yolumuza devam ettik. Az ilerde yerde Dwarven Horn denen Dwarflar için önemi büyük olan aleti bulduk. Bu, bulduğumuz Dwarf kitaplarında bahsi geçen Horndu. Heryeri dolaştığımızda güneybatıdaki bir odanın daha keşfedilmediğini gördük. Kapısını bir türlü açamadık. Etrafı incelemeye karar verdik. Hemen o koridorun güney duvarında duvardaki Hammer işaretinin ortasında bir düğme bulduk ve ona bastığımızda kapı açıldı. Odaya girdiğimizde dikkatimizi elinde Chalice tutan bir Dwarf heykeli çekti. Kitapta yazılanları uyguladık ve Dwarven Horn'u heykelin önünde çalınca heykel elindeki Chalice'yi düşürdü. Onu alıp hemen yolumuza devam ettik. Uzunca bir koridoru aşıp karşımıza çıkan merdivenlerden aşağı indik.

Temple Of Dumathoin, Level 3: Bu tapınak kaç kattı acaba. Hesaplara göre şu an 3. katında olmalıydık. Başladık yine etrafı incelemeye. Rahatını bozduğumuz Spitting Crawler ve Hook Horrorlar dışında pek bir sorunumuz olmadı. Girdiğimiz bazı odalarda duvardaki dağ kabartmalarının üzerinde değerli taşlar gördük. İşimize yarar diye onları ile kanırtıp aldık. Bu katın araştırması bittiğinde elimizde Iron Circle Key ve Silver Axe Key de vardı. Bunları da karşımıza çıkan diğer kapılarda kullandık ve son kapıyı da açmamızla birlikte kendimizi şu kitapta bahsi geçen ve Derro Savantın da bahsettiği Fountain'in önünde bulduk. Kitapta dediğine göre ona bir Gem Stone vermemiz gerekiyordu. Acaba bu ne için diye düşünürken Fountain'in içindeki ruhla, ufak bir karşılaşmamız oldu. Çeşmedeki su sesi sinirlerimizi yatıştırırken ruhtan da buranın hikayesini dinledik. Bu kadar şeyi yaşamak bizi biraz yormuştu. Dinlenip yola öyle çıkmaya karar verdik. Bu sefer yolumuz bizi tekrar yukarı çıkardı. Önce tekrar tapınağın birinci katına sonra da Dwarven Mines'a çıktık. Üst kata çıkar çıkmaz daha ne oldu demeden sekiz kollu korkunç bir yaratık çıktı karşımıza. Bu da neydi. Bir Roper? Bu sefer gafil avlanmadık. Buraya dinlenipte gelmiş olmamız bir avantajdı bizim için. Onu da halledip Hit Pointimizi biraz daha arttırdıktan sonra yola devam ettik. Ama bu karanlık... Ne oluyor?...

Drowlar... Bizi Darkness büyüsü ile

etkisiz hale getiren Drowlar Drizzt'i kaçırmışlardı. Eğer Drizzt bile bu kadar kolay yakalanabiliyorsa bizim herhangi bir şansımız varmıydı acaba. Drizzt'i kurban etmek istiyorlardı. O zaman biraz daha hızlanmamız gerekiyordu. Şimdi kasaba halkından başka kurtarıcak bir de Drizztimiz vardı. Hemen oradaki maden arabasına atlayıp yolumuza devam ettik. Uzun bir yolculuk ve sert bir düşüşden sonra yeni yerimizdeydik.

Cavern Of The Myconids: En sonunda Dwarf tapınağından çıkıp Underdark'ın dehlizlerindeki seyahatimize devam etmeye başladık. Buralarda karşımıza çıkanlar Shrieker ve Violet Fungus'du. Karşımıza Fungi Skeleton denen birkaç yaratık daha çıktı. Onları da ilk defa görüyorduk. Buraların asıl sahibinin Myconidler olduğunu anlamamız uzun sürmedi. Çok geçmeden Myconid kralının huzurundaydık. Ondan yeryüzünde çok meşhur olan Myconid panzehirinden istedik. Karşılığında bizden onlara zarar veren bir Umber Hulk'ı öldürmemizi istedi. Umber Hulk'ı Kuzeydoğu-kuzey bölgesinde bulduk. Onu öldürdüğümüzü kanıtlayınca Myconid kral bize üç doz ilaç verdi. Bu herhalde yaptığımız en kolay işti. Acelemiz vardı. O yüzden çabucak yolumuza devam edip alt kata indik.

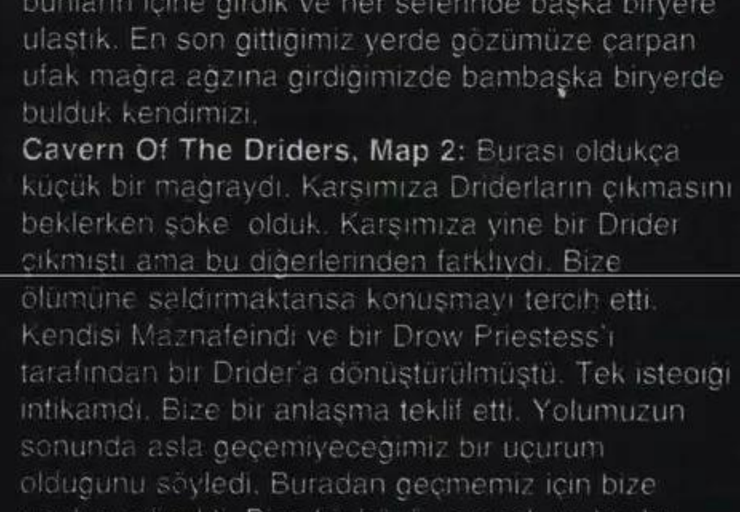
Cavern Of The Galeb Duhr: Burası diğer yerlere göre oldukça küçük bir yerdi. Bu seferde karşımıza Roperlar ve en son yeryüzünde döğüştüğümüz Verbeegler çıktı. Acaba bu katta bizi bekleyen sürpriz ne derken onu gördük. Mağaranın ortasındaki duvarlardan birinin doğu kısmında bir Galeb Duhr ile karşılaştık. Bu çok inanılmaz bir tecrübe idi. Onun yıllardır karşılaştığı ilk kimseler bizdik. Ondan yolu bizim için açmasını istedik ama onun da bizden bir istediği vardı. Boncuklu kolyesini kaybetmişti ve onu geri getirmemizi istiyordu. Bizde bundan iyisi can sağlığı deyip kolyeyi aramaya koyulduk. Onu bulduğumuza Galeb Duhr bizden daha çok sevinmişti ve bize ilerlememiz için hemen yanında bir yol açtı. Buranın da sonuna gelmiştik ki birden yer sarsılmaya başladı. Bu kadar toprağın altında kalma korkusu ile kaçışırken yer yarıldı ve aşağı düşmeye başladık. İnişimiz yumuşak oldu. Kafamızı kaldırdığımız zaman yerin daha da altında olduğumuzu anladık.

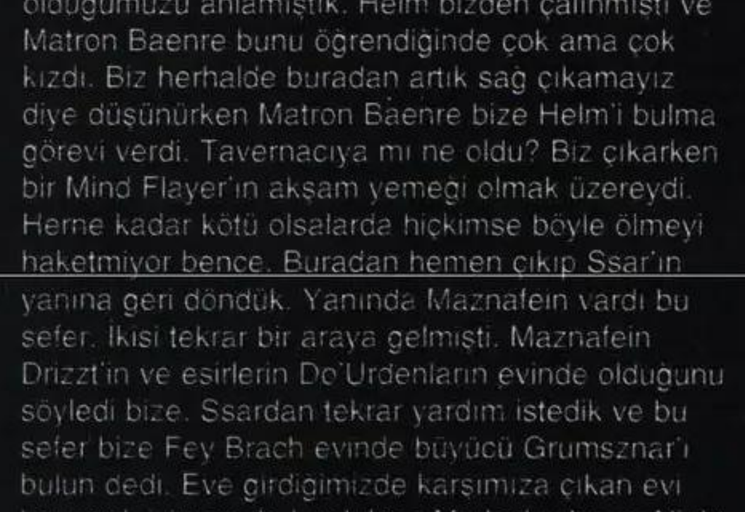
Cavern Of The Driders, Map 1: Yine bir mağradaydık. Artık bu keşfetme olayı bizi sıkmaya başlamıştı ama Menzoberranan'a yaklaştığımızı hissediyorduk. Artık iyice hırslanmıştık. Önümüze çıkan zehirli Vropygusları, Cloaker Lordları, paralize edici Carrion Crawlerları, Drowları ve Driderları artık onları refleks olarak yok edip ilerlemeye devam ediyorduk. Bu mağralarda birkaç teleporterla karşılaştık. Teker teker defansif pozisyonlarda bunların içine girdik ve her seferinde başka biryere ulaştık. En son gittiğimiz yerde gözümüze çarpan ufak mağra ağzına girdiğimizde bambaşka biryerde bulduk kendimizi.

Cavern Of The Driders, Map 2: Burası oldukça küçük bir mağraydı. Karşımıza Driderların çıkmasını beklerken şoke olduk. Karşımıza yine bir Drider çıkmıştı ama bu diğerlerinden farklıydı. Bize ölümüne saldırmaktansa konuşmayı tercih etti. Kendisi Maznafeindi ve bir Drow Priestess'i tarafından bir Drider'a dönüştürülmüştü. Tek istediği intikamdı. Bize bir anlaşma teklif etti. Yolumuzun sonunda asla geçemiyeceğimiz bir uçurum olduğunu söyledi. Buradan geçmemiz için bize yardım edicekti. Bize bir büyü verecek ve biz bu büyü sayesinde kendimizi örümceğe çevirip buradan karşıya geçicektik. Karşılığında istediği tek şey Menzoberranzan'da kendisine yardımı edebilecek olan tüccar Ssar'a gitmemiz ve onu Drider formundan kurtarmamızdı. Denize düşen yılana sarılır diyerek teklifini kabul ettik. Yolumuza devam edince tekrar bir önceki haritada belirdik. Bu arada yollarda Gemler buluyorduk. Ne olur ne olmaz diye de hepsini topluyorduk. Parazit Cloaker Lord ve Night Lordlarla dövüşüp en sonunda kuzey doğuda bir mağra girişine ulaştık. Buraya girince gördüğümüz şey bizi hayretler içinde bıraktı. Bir yeraltı nehrinin kıyısındaydık. İyi ama nasıl karşıya geçicektik. Sorumuzun cevabı karşımızdaydı. Şeytani bir yaratık bizi karşıya geçirebileceğini söylüyordu. Tek istediği iki Gemdi. Artık burada herşeye hazır olduğumuzdan teklifini kabul ettik. Kısa süren bir yolculuktan sonra inip yeni lokasyonumuza geçtik.

Approach To Menzoberranzan: Artık şehre çok az kalmıştı. Bu mağaradan çıkıp Drow şehri Menzoberranzan'a girmemize sadece saatler kalmıştı. Buradan çıkmamız da çok kısa sürdü. Ve en sonunda Menzoberranzan'a gelmiştik. Çok ama çok dikkatli olmalıydık. Menzoberranzan: Şehre geldiğimizde ilk işimiz Merchant Bazaar'a gidip Ssar ile konuşmak oldu. Onunla Drider sevgilisinden biraz bahsettikten sonra bizi Tower Sorcere'ye gönderdi. Orada batı kanadının alt kısmında Jalynfein'le görüştük. Bize yardım edebileceğini söyledi ama karşılığında bizden Merhant Bazaar'daki Galentha's Goods'a gidip ona çok özel bir Music Box getirmemizi istiyor. Bizde hemen oraya gittik. Karşılaştığımız adam bize hediye verilen Helmden çok hoşlanmıştı. Onu bizden Music Box karşılığında istedi ama bu bir hediyeydi. Karşışığında başka birşey isteyip istemediğini sorduk. O da şehrin kuzeydoğusundaki mağaralarda saklı olduğunu söylenen Tricinia's Bracers denen bir şeyi getirmemizi istedi. Eee. Music Box için bunu yapmamız gerekiyordu. Mağrada yolumuzu kolay bulduk. Mağranın en alt orta kısmından yukarı biraz çıktığımızda karşımıza bir ilüzyon duvarı çıktı. Herne kadar bunlara karşı bir önsezimiz olsada burada hiç işe yaramadı. İçeride bizden istenen Bracers'ı bulup hemen Merchant Bazaar'a döndük. Karşılığında Music Box'ı alıp tam dışarı çıkarken bir saldırıya uğradık. Birkaç kişi üzerime atlayıp kafamdan Helm Of Spiders'ı aldı. Hırsızları takip ettik ama onlar Do'Urdenların evine girip kaçtı. Zaten bütün ailelerin bir savaşa hazırlandığını duymuştuk. Acaba bu Helm ne önem taşıyordu onlar için? Hemen Tower Sorcere'ye geri dönüp Music Box'ı Jalynfein'e verdik. Kaşılığında bize bir parşömen verdi. Eğer bu parşömendeki büyüyü Baenre evindeki tahtın önünde okursak orada tutsak olan Maznafein'in ruhunu serbest bırakacaktık ve o da Drow haline dönebilecekti. Hemen House Baenre'ye gittik. İçeriye girdiğimizde bir kez daha şok olduk. Bizim dostumuz tavernacı buradaydı ve Matron Baenre ile konuşuyordu. Söylediğine göre Helm Of Spiders'ı bize vermesindeki asıl sebep onu buraya getireceğimizi bildiği içinmiş. Böylece bir oyuna alet olduğumuzu anlamıştık. Helm bizden çalınmıştı ve Matron Baenre bunu öğrendiğinde çok ama çok kızdı. Biz herhalde buradan artık sağ çıkamayız diye düşünürken Matron Baenre bize Helm'i bulma görevi verdi. Tavernacıya mı ne oldu? Biz çıkarken bir Mind Flayer'ın akşam yemeği olmak üzereydi. Herne kadar kötü olsalarda hiçkimse böyle ölmeyi haketmiyor bence. Buradan hemen çıkıp Ssar'ın yanına geri döndük. Yanında Maznafein vardı bu sefer. İkisi tekrar bir araya gelmişti. Maznafein Drizzt'in ve esirlerin Do'Urdenların evinde olduğunu söyledi bize. Ssardan tekrar yardım istedik ve bu sefer bize Fey Brach evinde büyücü Grumsznar'ı bulun dedi. Eve girdiğimizde karşımıza çıkan evi korumak için orada bırakılmış Myrlocharlar ve Night Hunterlardı. Güneybatıda bir odada Grumsznar'ı da bulduk. Onunla konuşmamız bize aslında burada dönen dolaplar hakkında hiçbirşey bilmediğimizi gösterdi. Meğersem ortada dönen bir Artifact varmış. Bu Artifact'i bütün aileler ele geçirmek istiyorlarmış. Onu elde edene Lloth gülümsiyecek diye garip de bir fikirleri vardı. Artifact üç parçaya ayrılmıştı. Bunlardan biri bir Crest, diğeri bizden çalınan Helm Of Spiders ve biri de değerli bir taştı. Taş diyince aklımıza Vermulean gelmişti. Bir şekilde onunla kontak kurmamız gerekmekteydi. Bir anda bu bizim bu olaylardaki rolümüz de yavaş yavaş belirmeye başlamıştı. Grumsznar bizi başka bir büyüyle Drow haline çevirdi. Bundan hoşnut kalmamıştık ama olması gereken birşeydi. Sonra aklımıza hemen Ssar geldi. Sağolsun bize birkez daha yardım etti ve onunla konuşma fırsatımız oldu. Bize elimizdeki taşlardan birinin aslında Drowlar için çok önemli olduğunu söyledi. Taşın üzerinde Lloth'un şekli vardı ve Drowlar bunu elde etmek için herşeyi yaparlardı. Bundan sonra Rizzen Do'Urden ile görüşmek için Carpathian's tavernasına gittik. Rizzen bize kendi evinin haritasını verdi. Kendi ailesine sırtını dönmesinin sebebi herneyse biz bunu anlayışsızlıkla karşılayıp Gollyelius tavernasına gittik. Do'Urdenların evine girmemiz için üzerimizde aile İnsigniası olmalıydı ve bunu bize sağlayabilecek tek Drowda Jalaxle idi. Ona ne istediğimizi söylediğimize o da karşılığında bizden şehrin kuzeybatısındaki mağaralarda saklı olan bir Necklace'yi getirmemizi istedi. Biz böyle getir götür işlerine alışık olduğumuz için oraya da gittik. Bu mağaranın ortasındaki büyük boş alanın biraz batı kısmındaki başka bir boş alanın hemen kuzey duvarında yine güç bela bir ilüzyon duvarı bulduk. Buradanda kolyeyi bulup hemen geri döndük. Jarlaxe bize kelime oyunu yapmıştı. Ona ne istediğini getirmiştik ama onun elinde bizim istediğimiz Insignialar yoktu. Bize o İnsigniaları taşıyan soylu Do'Urdenların kuzeydoğudaki mağarada olduklarından bahsetti. Yani Omları öldürüp almamız gerekiyordu. Bizde öyle yaptık. Mağaranın güneybatı kısmında dördü ile karşılaştık ve İnsignialar'ını aldık. Artık herşey tamamdı. Şimdi Do'Uden evine bir an önce gidip Drizzt ve esirleri kurtarmalıydık. Do'Urden evine girdiğimizde bizi kendilerinen biri sandıkları için pek bir direnişle karşılaşmadık. İlk girdiğimiz kat Commoner's Are denen bir yerdi. Bu bölgenin en kuzeybatısındaki odada olan ilüzyon duvarını farkedemeseydik yukarı çıkmamız için gereken anahtarı bulamıycaktık. Üst katlara çıktıkça daha da heyecanlanıyorduk. Matron Malice Drizzt'i Lloth'a kurban etmeye hazırlanıyordu. Etrafa birşey belli etmeden onları bulmalıydık. Bu sinirli halimizi görüpte bize saldıran ev hayvanlarından başka bir sorunla karşılaşmadık. En sonunda onları bulduk. Odaya girdiğimiz zaman Drizzt kurban edilmek üzereydi. Odadaki Drowlar ve tabiki Matron Malice bize saldırmaya başladı. Bu arada üsütümüze yağmur gibi yıldırımlar düşüyordu. Kafamızı ne tarafa çevirsek elinde zehirli kılıcı ile bir Drowla karşılaşıyorduk. Hepsini temizleyince sıra Matron Malice gelmişti. Karşımızda en güçlü Drowlardan biri vardı. Son duamızı edip üzerine atladık. Saldırı sırasında bende arkadan ona büyü atıyordum. Hiçbir işe yaramıyacağını biliordum ama en azından dikkatini çekebileceğimi düşünüyordum. Ve öyle oldu da. Matron Malice yok edilmişti ama peşinde sevgili dostumuz Sass'ra yı da almıştı. Onun üzüntüsünü ve halkı kurtarma sevincini yaşarken eve bir saldırı daha oldu. Onu da geri püskürttükten sonra Sass'ra yı omuzumuza aldığımız gibi alt kata indik ve esirleri kurtarıp buradan kaçtık. Matron Malice'nin ölmesi ile birlikte Do'Urden ailesi de çökmüştü. Bütün bu kaosu geride bırakıp yeryüzüne çıkmaya koyulduk. Yolda sevgili dostumuz Sass'ra'yı da gömüp onu ebedi yolculuğuna uğurladık. Ondan ayrılmak çok acı vericiydi. Bu kadar şey paylaşmıştık onunla. Günler sonra yeryüzüne çıktığımızda hepimiz yorgunluktan ölmüş bir haldeydik. Rüzgarın esintisini ve güneşin sıcaklığını tenimizde tekrar hissettiğimizde birbirimize sarıldık. Underdardan kurtulmuş ve kasaba halkınıda mutlak bir ölümden kurtarmıştık. Bunun üzerine herhalde uzun bir süre hiçbir maceraya çıkmayız diye düşünürken Drowların civardaki başka kasabalarada saldırdığı haberini aldık ve kasaba halkının şükranları ile yola koyulduk. Kaderimiz tekrar bizi başka biryere sürüklüyordu. Ama bu sefer bir fark vardı. Sass'ra bizimle değildi...Belki bu macera bittiğinde bizde onun yanına gideriz. Kim bilir?...

☒Muhammet 'Nierdre' Dabur.





FİRMA: S.S.I.

TÜR: FRP

SİSTEM
386 DX-40
4 MB RAM
1 CD veya 7 HD 27MB HARDISK

GENEL: %89

KÜÇÜK İLANLAR

ARS ELEKTRONİK

Listeden oyun seçmeye paydos

OYUNLARINIZIN RESİMLERİNİ GÖREREK ALIN.

10000 Disketlik bir arşiv ile daima hizmetinizdeyiz.
Arşivimizi CD'ye kayıtlı olarak temin edebilirsiniz.

Aynı Günde CD Çekimi Yapılır.

Osman Ağa mah. Pavlonya Sok. No:2/9 Kadıköy
Tel&Fax: (216) 3373597 İstanbul

LASER BİLGİSAYAR

Microsoft Satış Noktası

EN SON PC DİSKET & CD OYUNLARI

PC - AMİGA & CDROM

- EN YENİ OYUNLAR
- TAMİR, ALIM - SATIM
- PC HARDWARE, UPGRADE
- RENT A CD
- TÜKETİM MALZEMELERİ
- BAKIM VE ONARIM HİZMETLERİ

Mithatpaşa Cad. No: 580/A Mithatpaşa - İZMİR
0-232-4892541

ÇELİK BİLGİSAYAR

ADI GİBİ SAĞLAM

En yeni CD oyunlarına ulaşabileceğiniz ferah bir ortam sizleri bekliyor.

PC-GOLD Bakırköy BAYİİ

Orjinal CD'lerde Toptan Satış

Zuhuratbaba mah. Akatlar Sok. No:28
Bakırköy / İstanbul
Tel: (212) 572 77 01

PROBİM

MÜHENDİSLİK ve BİLGİSAYAR HİZMETLERİ

Altıyol, Bestekâr Sk. Ekşioğlu İşhanı Kat: 3,
No. 11 / 69 81300 Kadıköy / İSTANBUL
Tel.: (0216) 414 22 33 Fax : 349 82 83

- ☑ En son PC disket ve CD oyunları
- ☑ Her türlü orijinal CD'ler
- ☑ Upgrade, yan ürünler, bilgisayarlar
- ☑ Hazır oyun arşivi
- ☑ Seçiminize göre 450 disketlik itinalı CD yazımı
- ☑ 3 ve 10 CD'lik süper paketler...

İşte bu ayın oyunları

The NEED for SPEED 2 - KICK OFF 97
INTERSTATE'76 (2CD) - OUTLAWS (2CD)
X-WING VS TIE FIGHTER (2CD) - MDK,
PREMIERE MAN'97- TEAM F1 - POWER F1- POD

PC GAME CLUB
Üye olmadan Farkı Anlayamazsınız!...

PC-GAME CLUB ÜYELERİNE HER AY TAM DOLU (2MB'lik) BİR DİSKET VE SÜRPRİZLER...

- Malzemelerin tümü Türkiye'nin her köşesine APS ve KARGO ile adrese teslim...
- Listemizi 1 adet DD disket göndererek temin edebilirsiniz.

PROBİM PC-GAME CLUB ÜYE FORMU

Adı Soyadı: .....
Doğum Yeri, Tarihi: .....
Adres ve Posta Kodu: .....
.....
.....
PC'nizin özellikleri: .....
Tel .: .....
Fax : .....
Hoşlandığınız oyun türleri:
.....
İmza : .....

Aidatı Ödeme Şeklinizi İşaretleyiniz. 1AYLIK: 500.000) 3 AYLIK: 1.000.000)
6 AYLIK: 1.500.000) 1 YILLIK: 2.000.000)

WAGES OF WAR

Savaş cehennemdir, savaş insanlığın vahşi yönlerini ortaya koyar, ayrıca savaş para kazanmak için çok iyi bir fırsattır (bunu bir yerde görmüştüm sizinle paylaşmak istedim)! **Wages of War**, Heroes'u yapan amcalarımızın bizlere yeni armağanı. **Wages of War**'da kiralık askerleri pazarlayan (hayır S.D. gibi değil!) bir şirketi yönetiyorsunuz. Daha doğrusu siz görevleri alıp askerleri kiralayıp, donatıp, eğitip göreve gönderiyorsunuz (zaten kızcağız arkadaşlarıyla yemeğe gidiyormuş). Askerleri göreve gönderdikten sonra Jagged Alliance'in biraz 3D eklenmiş savaş bölümlerinde askerlerinizi yönetip görevleri tamamlamaya çalışıyorsunuz. Eee Jagged Alliance'da da aynı şeyi yapıyoruz diyeceksiniz. Sözünüzü balla kesiyorum ve **Wages of War**'da bütün bunların daha detaylı olarak geçtiğini, her türlü ayrıntının oyun için önem taşıdığını, daha gerçekçi olduğunu ekliyorum. Bir görev alırken önce parası ve süresi için pazarlık yapıyorsunuz, sonra kesenize göre hesaplı şekilde adamlarınızı kiralıyorsunuz (o kadar ideali var, yapar mı öyle şey!) falan filan... İsterseniz oyunu en baştan açıklamaya başlayalım. Oyuna başladınız **Scenario** ile öyle para durumlarına falan fazla bulaşmadan kafanıza göre 16 senaryoyu (oyunda 16 senaryo bulunduğunu öğrenmiş oldunuz) ayrı ayrı oynayabilirken siz **Campaign**'le oyunun bütün olaylarını (başka kelime bulamadım) yaşamayı tercih ederken **load game** ile save ettiğiniz oyunu yükleyebildiğinizi (beni çok incittin Mert, hiç daha önceki yazılarımda load game ile...) **save game** ile kaldığınız yeri kaydedebileceğinizi (...save game'i ve...) **quit** ile windows 95 dönebileceğinizi (...quit game'i açıkladığımı gördün mü?), (oyunun win95 aldında çalıştığını öğrendiniz) görürken **options**'ta detay, ses ıvır zıvırlarıyla zorluğu (**green**-kolay, **crack**-zor) ayarladığınızı fakat oyuna başladıktan sonra zorluğun değişmediğini ve de oyun sırasında zorluk değiştirmeye çalışıp (veya save) beceremeyince oyuna **resume game** ile dönebildiğinizi öğreniyorsunuz (cümlenin başını unuttum iyi mi!). Oyuna başladığınızda ofisinizdesiniz. Şimdiii, ilk önce çalan telefona cevap verin (her telefon konuşmasından önce çıkan comlink demosu fikrini veren zihniyeti bulursam onun için kötü olacak. Telefona her basışımda bu demo karşıma çıkıyo ve de geçmeye çalışınca bütün konuşmayı atlıyo uyuz oluyorum!). İlk görev teklifini aldınız. Bu arada **Pizza** seçeneği ile pizza istiyorsunuz ve yiyorsunuz (ciddiyim). Hatta pizzanın çeşidi bile değişiyor. Kardeşiniz Vinnie'yi arayıp borç para alabiliyorsunuz. Görev teklifini aldıktan sonra para ve zaman konusunda anlaşmak için bir fax alıyorsunuz. Bence save edin. Fax'ta görevle ilgili bilgilerden sonra anlaşma kısmı var. **Avance** istediğiniz peşin para oluyor kabul edilirse hemen elinize geçiyor, **bonus** ise görevi başarılı şekilde bitirirseniz alacağınız para, **deadline** ise görevin biteceği tarih oluyor ve o tarihi geçirirseniz görevi unutun. Pazarlık yaparken save ettiyseniz şansınızı zorlayabilirsiniz. Daha doğrusu önce maximum'u bulun. Sonra onda anlaşmaya çalışın. Sonuçta tek şirket siz değilsiniz (oyun 2001'de geçiyor bu arada). Fax'tan sonra ya tekrar fax gelir (yeni teklif), ya da telefon gelir (telefon iki olasılık: -Lan sen beni ne sandın bende o kadar para yok, ya bunu kabul et ya da başkasını bulurum! (kötü olasılık tekrar pazarlık yapamıyorsunuz ve çok düşük bir miktara razı olmak zorunda kalıyorsunuz) ya da -Abi tamam abi kabul abi yalarım abi! (ne diyim..)). Para ve sürede anlaştıktan sonra aşağıda zamanın yanında deadline'ı görebilirsiniz. Bundan sonra muhasebecimiz arar (-Dır dır dır aman paranı dikkatli harca onu yapma bunu yap sonra maaşımı ödeyemiyorsun!). Bir fax daha gelir bu fax'la görev hakkında detaylı bilgi alacağınız şirketlerle anlaşırsınız. En pahalısı güvenilir ve detaylı bilgi, en ucuzu detaysız bilgi demek oluyor. İlk görevde en ucuzunu 1 gün olarak (yani bilgi 1 günde ulaşsın) ayarlayın. Bu arada birşeyin olmasını beklerken başka birşeyle uğraşamıyorsunuz, bekliyorsunuz. Bilgiler ulaşınca soldaki rulodan kiralık askerlerimizi kiralıyoruz (Kadıncağız o kadar göğsünden yani yüreğinden konuştu niye inanmıyorsunuz?). Allience geyiği olaraktan 40 adam var (yoksa 50 mi idi?). Tabii ki ilk görevlerde iyi adamları alamıyorsunuz. Her karakterin özgeçmişi ve özellikleri var. Jagged Allience'dan farklı olarak adamlar eşyaları ile gelmiyorlar siz alıyorsunuz. Herkesin özellikleri olduğunu söylemiştim; **Str:** Ne kadar ağırlık taşıyabileceğini ve yumruk yumruğa dövüşürken vereceği hasarı, **Enc:** Ne kadar taşıyabileceğini, **Agl:** Ne kadar çevik olduğunu, **Wsk:** Silah kullanmadaki yeteneğini, **Hhc:** Yumruk yumruğa dövüşmedeki becerisini, **Tch:** Teknik işlerdeki bilgilerini gösterir. **Exp** ne kadar tecrübeli olduğunu, **Wil** ise ne kadar kendine hakim olduğunu gösterir ve bu iki özellik hepsinde etkilidir. Bir de bunların değerleri var. **Acceptable** (siyah) eh, **below avarage** (kırmızı) şöyle böyle, **average** (turuncu) iyi, **above average** (sarı) güzel ve **excellent** (beyaz) süppeeer! anlamına geliyor... Kartın alt kısmında, **hire** adamın (ya da kadının) iş için istediği para (yok rolex saat kabul etmiyorlar), **bonus** işi başarınca aldıkları para, **death** eğer adam ölürse ödeyeceğiniz para oluyor (yani adamlar her şekilde para alıyorlar). Adamlarınızı seçtikten sonra (en fazla 8) masanızın üzerindeki kataloglardan (ileri bölümlerde yeni kataloglar

WAGES OF WAR

geliyor) ıvır zıvır alıyorsunuz. Öncelikle herkesin bir **hand gun**'ı olsun. 2'şer de mermi verin. İyi silah kullananlara iyi silahlar verin. Herkeste **medikit** olsun. İyi kötü bir **armor** da alın. Ayrıca her görevde kullanmanız gereken bir eşya oluyor. Sağ tuşa basınca ya da sayfasına gelince görüyorsunuz. O eşya olmazsa görevi bitiremezsiniz. Şimdi de telefon ve fax geyiği ile uçak şirketi ayarlıyorsunuz bunu zamanınıza göre yapı,n bu arada Titanic bir taşıma şirketi için garip bir isim! Anlaşmadan sonra adamlarınızı süslüyorsunuz. Demin dediğim gibi herkese bir hand gun, iyi silah— ee yukarıda yazdım ya oraya bakın. Oyunun güzel tarafı burada stratejik kararlar vermek zorunda olmanız.

Eşyaların ağırlıkları gerçekçi olduğu için herkesi rambo gibi donatamıyorsunuz. Bunun için notlar alın ve kimin ne de iyi olduğuna bakıp ona göre eşya verin. Bundan sonra da paranıza ve zamanınıza göre adamlarınızı eğitiyorsunuz (pencereee). En sonunda kapıya click ederek (bu yazıda ilk kez kullanıyorum) göreve başlıyoruz ama bu odada kalan diğer şeyleri de söyleyeyim. Kapının yanındaki dolapta bitirdiğiniz (bitiremediğiniz de tabi) görevlerin dosyaları duruyor, masadaki hesap makinesi gelir giderlerinizi gösteriyor, disketler options'a çıkıyor (ayrıntılı bilgi yukarıda). Çerçevede sertifikanızı (süs) ve yanındaki dünya haritasında kazanıp kaybettiğiniz yerleri (görevler) görebiliyorsunuz (hava çok sıcak!). Oyuna başlayınca bazı görevlerde adamlarınızı siz yerleştiriyorsunuz. Genellikle en kenarlarda başlarlar ekranın ortasına koymaya çalışıp niye olmuyor şeklinde söylenmeyin. Önce ekranı anlatalım (uykum var, hava çok sıcak!): Adamımızın resmi, resmi clickleyince adamın yine resmi çıkıyor (!?) ama bu resimde neresinden yaralı olduğunu görebiliyorsunuz. Yandaki kutu benim yerimi alabilecek bişi. Bir ikonun üzerine pointer getirince ne olduğunu yazıyor. Altında seçili olan adamın adı var. Oraya clickleyince diğer adamlara bakıp durumlarını öğrenebiliyorsunuz. **Health** sağlık oluyor ve bitince adam ölüyor! **AP action points** yani adamımızın hareket sayısı her iş belli bir miktar götürüyor. Bazı işler uzun sürdüğünden AP eksi oluyor ve iş bitene yani AP artı olana kadar adamı seçemiyorsunuz. Silahın ismine basıp değiştirebiliyorsunuz. **Ammo** ne kadar cephaneniz kaldığını gösteriyor. Silah resmine clickleyince (iki oldu) teknik bilgilerini görüyorsunuz. Onun üstünde adamın kısa bilgileri var. Yanda bir sürü ikon var, ilk ikon hareketleri gösteriyor; sırasıyla (yukarıdan aşağıya doğru) ayakta durma, çömelme, yere yatma, kapı açma, silah doldurma, el bombası atma, yürüme, koşma, sürünme, ateş etme, yumruk atma. Alttaki ikon da ise ilk yardım kullanma, tel kesme, yaralı taşıma, birşey atma, görev bilgileri, eşya bırakma-alma (ikona clickledikten (artık saymıyorum) ya silahlara clickleyip sonra yere clickleyecek ve bırakacaksınız ya da yere clickleyip yerden birşey alacaksınız), bomba kurma,düğmeye basma, **AP saver** (AP'nin sıfırın altına düşmesini engeller), görünen düşmanları gösterir. Altındaki ise seçili olan adamınızı ekranın ortasına alır ve son ikon options'a çıkar. Yanda harita var. Harita sağ tuşla kayıyor. Görmek istediğiniz yere solla çift click yapın. Onun altında rüzgarın yönü ve onun yanında görev haritası var (başlangıç yeri mavi, bitiş yeri kırmızı, bu çerçeve de olabiliyor boş boş aramayın). Bir adamın AP'si bitince end turn diyin böylece diğer adama geçer. Benzerleri gibi **end turn** sırayı bilgisayara verme değil. İlk görevde kızı bulup kurtarmanız gerekiyor. Kızın yanındaki adamı öldürünce kızın kontrolünü alıyorsunuz ve sağ sağlim ekranın dışına çıkarıyorsunuz. Tabii adamlarınızı unutmuyorsunuz! Görev sonunda durumu değerlendiren bir fax alıyorsunuz ve muhasebecinizden de bir ton laf işitiyorsunuz (-Sen bizi batırmaya mı çalışıyorsun! Adamlarına daha iyi baksana! Onlar ölünce daha fazla para vermek zorunda kalıyoruz. Hem niye bu kadar çok silah alıyorsun burayı cephaneye mi çeviricen... dır dır dır...). Sonra yeni bir görev falan oyun bööle gidiyor. Bu arada son demo güzel değil (açılış da güzel değildi). Oyun hakkında biraz geyik yapalım. Öncelikle grafikler bayağı güzel, Jagged Allience'dan kat kat güzel! İzometrik bir hava katılmış. Adamların hareketleri çok gerçekçi (10000 frame ne de olsa). Hareketler bol ikonlar sayesinde oldukça rahat ve hızlı şekilde yapılabiliyor ve bir çok hareket var. Göreve, adamların giysilerine göre oyun ekranında da görünüşleri değişiyor. Sesler fena değil sadece kadın-erkek farkı var. JA gibi herkesin ayrı sesi yok. Müzikler kötü hiç bir özelliği yok ve siz savaşın en heyecanlı yerinde olsanız bile aynı vasat müzik devam ediyor. Düşman zekası bayağı iyi, size zor anlar yaşatıyor ama bir o kadar da sağır. Sizi 10 metre uzaktayken ve siz yerde yatıyorken vuran adam siz uzaktaki bir kapıyı havaya uçurunca duymuyor. Bunun yanında bir işi yaparken ne kadar AP götürdüğünü bilmiyorsunuz ve silahınızın ateş edip edemediğini görmek bile AP götürüyor. Bu arada görev sırasında save edebiliyorsunuz. Birkaç tavsiye:

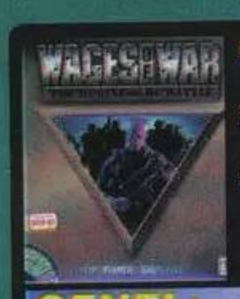
✓Her zaman için gözünüz zamanda olsun ve zamanınız varsa her zaman en ucuz anlaşmaları (ve en yavaş) seçin.

✓Bazen komplex işler yaparken (tel kesmek gibi) AP'niz eksiye düşüyor. Böyle işler yaptıracağınız bir adamın yanına koruma olarak 2 kişi verin.

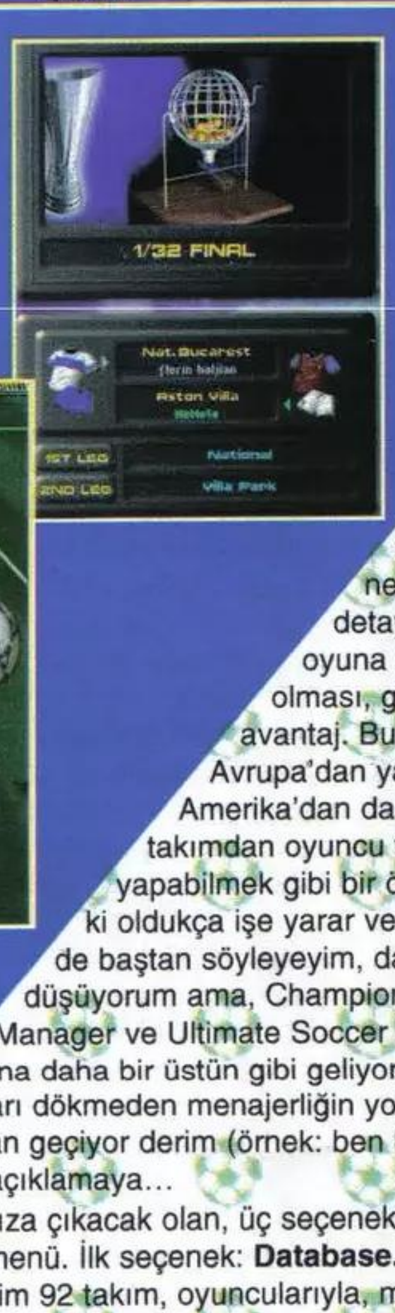
✓Oyunda hareketli araçlar var. Eğer göreviniz birini öldürmek ya da kurtarmaksa o taşıtlara giden yollarda adam bulundurun yoksa siz başka şeylerle oyalanırken hedefiniz kaçabilir.

Bunların dışında Wages of War gerçekten eğlenceli, detaylı ve güzel bir oyun. Jagged Allience'la karşılaştırmak gerekirse bence ikisi de güzel ve bence ikisini de oynayın. Ayrıca ikisi de 8mb bir 486'da yeterince hızlı çalışıyor. Oooo saat 2:35 olmuş ben artık yazımı bitireyim. Daha Ark of Time var... Hadin see ya...

☒Efe "turtle" Mumoğlu



FİRMA: NEW WORLD COMPUTING
TÜR: STRATEJİ
SİSTEM
486 DX66
8 MB RAM
1 CD 50 MB HARDISK
GENEL: %92



Kaç zamandır şöyle güzel bir menajerlik oyunu gelse de, çim sahalarda başarıdan başarıya sürsem atımı diye düşünüp duruyor, hatta konuyla ilgili fanteziler bile uyduruyordum. Premier Manager 97 gelmişti ama ortada başarıdan başarıya süreceğim bir atım yoktu. Yine de, sorun değildi. Zaten zavallı atımı olaya lafın gelişi karıştırmıştım. Ve, zavallı 'varolmayan' atımın, maalesef konuyla da bir ilgisi yoktu...

Win95 altında çalışan, Premier Manager 97, Gremlin'in "neden bizim de sonu 97'yle biten oyunumuz olmasın ki, herkesin var" diyerek çıkarttığı, saçları dökmeden menajerlik imkanı sunan güzel, kolay, sizi en azından bir kaç gün bilgisayar başına çivileyecek bir CD oyunu...

Firma İngiliz firması olunca, oyun da tabi İngiliz liglerinde geçiyor. Premier League'i, First Division'ı, Second'ı, Third'ü falan derken, futbolun beşiği İngiltere'nin, 92 takımının da, oyuncusuyla, menejeriyle, klüp detaylarıyla oyuna eklenmiş olması, güzel bir avantaj. Bunun yanında, Avrupa'dan ya da Güney Amerika'dan da bir çok takımdan oyuncu transferi yapabilmek gibi bir özellik de var ki oldukça işe yarar ve çekici. Yine de baştan söyleyeyim, damdan düşüyorum ama, Championship Manager ve Ultimate Soccer Manager bana daha bir üstün gibi geliyor ama yine de saçları dökmeden menajerliğin yolu yine de bu oyundan geçiyor derim (örnek: ben kelim).

Gelelim açıklamaya...

İlk karşınıza çıkacak olan, üç seçenekten oluşmuş ufak bir menü. İlk seçenek: **Database.** Yani'si: Şu bahsettiğim 92 takım, oyuncularıyla, menajerleriyle falan oldukça geniş bir bilgi deposu. Meraklısına... A'dan Z'ye İngiltere liglerindeki tüm futbolcular, Search'le arama/bulma imkanı, Print'le kağıda çıktı alma ve Return'le de dönme gibi güzel seçenekler var. Evet! Return seçeneğiyle dalga geçtim. Beni vursunlar. Oldu mu? İyi dedim mi?

Gelelim ikinci seçeneğe: **Manager League.** Yani'si: Oyunun ana kısmı diyebilirim. Bir takım seçip, başlayabilirsiniz. Daha sonraki olayları üçüncü seçenekten sonra açıklayacağım. Sabır iyidir.

Üçüncü seçenek: **Pro Manager League.** Bu, güzel bir olay işte. Profesyonel ama tabii ki pek tanınmayan genç bir menajer olarak, İngiltere ligine adım atıyorsunuz. Size sunulan tekliflerden (ilk teklifler üçüncü ligden küçük takımlar oluyor tabi) birini seçip menajerlik yaşamına başlıyorsunuz. Profesyonel olduğunuz için daha sonra başka klüplere geçebilme imkanınız var. Oynanışı aynı (manager league'le falan yani...) ama amaç azıcık farklı...

Aklıma gelmişken, oyunu sekiz kişiye kadar oynayabilme imkanını arkadaşlarınızla beraber falan değerlendirin derim (Tek kişi değerlendirmeyin, bozulursunuz). Yüklemeler, arkadaşlarınız oynarken beklemeler falan baymazsa ve ömrünüz yeterse (hesaplarıma göre, sekiz kişilik bir parti, gerçek yaşamda yaklaşık 60 yıla, oyunda ise bir sezon'a tekabül ediyor) zevkli bile oluyor (attım gitti)...

Şimdi sabreden arkadaşlar için, ister Manager League'den olsun ister Pro Manager League'den olsun nereden başlarsanız başlayın önünüze çıkacak dört şeçenekli menüye geçiyorum. Bakın siz kazandınız, sabredemeyenler out! (Hi ho). Bu menü, oyunu, ister takımınızın muhasebecisi olarak, ister sadece antrenörü olarak ya da isterseniz sadece menajer olarak oynama imkanını sunuyor. Tabii en güzeli, Total Control'ü seçip, oyunun özünü emmek (hi ho). Çünkü, muhasebeci olursanız **(accountant),** taktikler ve takımla ilgili ayarlamalar otomatik oluyor, o kadar da zevkli ve çok değişik değil açıkçası... Antrenör olursanız **(trainer),** finans davası otomatik, oyuncu kontratları da aynı... Pek bir tadı ve çok bir farkı yok... Menajer olursanız, yine biraz iyi de, bu sefer de oyuncuların kontratları otomatik olarak yenileniyor (yine), ve de, 'ne anladım ben bu işten abicim' gibi tepkiler verebiliyorsunuz (denedim, verdim).

Total Control ise, dediğim gibi, oyunun özü. Her şey sizin ellerinizde ki, en güzeli, 'tam' zevk hesabı... Seçim sizin.

Şimdi, Total Control'ü anlatacağım. Böylece, her bi'şeyi öğreneceksiniz...

Dörde bölünmüş ekranımızda, sol üst, **INFORMATION** (genel bilgi) alanı.

Results: Her türlü sonuçlar, her türlü diyorum, çünkü F.A. Kupası'ndan, Coca Cola Kupası'na, birinci ligden, UEFA kupası maçları sonuçlarına kadar her şeyi buradan öğrenebilirsiniz.

Az daha unutuyordum, her sezondan önce istediğiniz ülkelerden, istediğiniz takımlarla dört tane hazırlık maçı yapma hakkınız var. Kullanın derim. Takım performansının ligden önce biraz olsun artması için, dört maç hiç de fena bir fırsat değildir.

League Table: Liglerdeki puan durumları falan burada.

Fixtures: Ne zaman, kiminle, nerede ve ne için maç yapacaksınız? Öğrenebilirsiniz...

Sağ üstte, **MANAGER** alanı var.

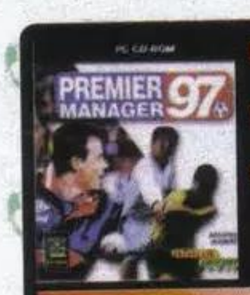
Line Up: Sahaya süreceğiniz takımı belirlemek, onları uğruna savaşacakları zafere ulaştıracak taktikler vermek (tactics), sakatlanan oyuncu varsa iyi etmek (injuries'den, tabi STAFF'dan anlaştığınız doktorunuz varsa), oyuncuları çalıştırmak (bu çok önemli, training) gibi işlemleri buradan yapabilirsiniz. Tactics olayı basit, önceden hazırlanmış (predefined tactics) bir taktiği (4-4-2

PREMIER MANAGER 97

vs...) seçebileceğiniz gibi, kendi taktiğinizi de hazırlayıp save edip kullanabilirsiniz. Bu da iyidir.
Team tactics, takımın nasıl oynayacağı. Yani örneğin ball-clearance topu uzaklaştırma metodu, 'pass' derseniz buna paslaşarak uzaklaştırırlar, 'long-ball' derseniz 'deperler'. Agresif, yumuşak oyun, counter attack'lara (kontraatak) % kaç yer verdiğiniz falan gibi şeyler burada... Taktik önemli tabii... Injuries kısmında 'aman abi bi sakatlık çıkmasın yavaş oynayın emi' diye sahaya sürdüğünüz adamların omzunu çıkartıp, kolunu koparıp, burnunu kırıp, yok efendim nezle olup salya sümük geri gelmeleri hoş değil tabi. Burada oyuncuyu seçip yanındaki '+' işaretinden kısmen ve ya tamamen iyileştirebilirsiniz. 'Doktor doktor şu herifle bir ilgilen' anlamına gelen bu ikonu kullanmak için tabi ortada sizin adınıza çalışan bi doktorun olması gerekiyor. O da geliyor, coming soon, sabır sabır, yaa sabıırr...
Tactics: Anlattım ya olm...
Opponent: 'Darmadağın edip çimlere gömeceğim rakibimi maçtan önce bir tanıyayım, ona göre önlem alayım' diyorsanız, burayı sıkça kullanacaksınız demektir. Bakalım kim gömülecek çimlere? Team rating (takımın genel gücü) oyunu bozar arkadaşlar, söyleyeyim baştan, dikkat edin... Yüksekse beyaz giymeyin, çim leke yapar, hatırlatırım...
Eveeet, gelelim sağ alta, **TRANSFER MARKET** alanı:
Her türlü transfer işlemleri için mekanımız burası.
Transfers: Burdan oyuncu transferi yapılır. Yalan değil. **Scout** sizin adınıza, size işe yarar oyuncu arayan şahıstır. Belirlediğiniz özelliklere göre arar bulur. Faydalı insandır. Transfer yapmak kolay, oyuncuyu seçin, beğenin, teklifinizi yapın... yalnız dikkat, eğer küçük bir takımsanız, gidip de Vialli'yi, Ronaldo'yu, Pele'yi almaya çalışmayın. Vialli gelmez, Ronaldo hiç gelmez. Pele zaten futbolu bıraktı, uyumayın. Offers'dan İngiltere dışından oyunculara teklif yaparsınız, transfer markete düşmeyenlere de tabi yani...
Players: İşte can alıcı bir yer. Oyuncularınız buradalar. Sözleşme yenilemek falan buradan yapılır. Tavsiyem, elinizdeki iyi oyuncuları tutun (sözleşme bitmeye yakın 1 sene kalmışken yani renew yapın) diğerlerini satın gitsin demiyorum. Yazık. **Youth Team**'e gelince, youth team manager sizin için genç oyuncu arar, süper bir olay. Genç (cazgır gibi)+(hö?!) oyuncuları bulur, training yaptırırsınız siz de onlara ve bir kaç seneye canavar gibi oyuncularınız olur. Ucuz, sağlam. Ama adam biraz yavaş buluyor (sezon cazgır oranı nerdeyse 1/1)...
Staff: İşte canalıcı noktalardan biri daha. Staff için sizin 'ekip' diyebiliriz. Örneğin kalecinize handling (top tutuş desem?..) çalıştıracaksınız hemen bir handling trainer'le anlaşmalısınız. Diyelim oyuncu sakat, bir **psysiotherapist** (Türkçe'nin gözünü seveyim) lazım, iyileştirmek için... Ve örnekler çoğaltılabilir, örneğin (aha çoğalıyolar bile) **Assistant Manager** olmadan **Opponent**'dan rakip takıma bakamazsınız. Yani diyeceğim o ki, takımın staff'ını sağlam kurun (ekip eksiksiz ve mümkün olduğunca çok yıldızlı elemanlardan oluşsun).
'Wage' adamlara sezon başı ödeyeceğiniz para.
Sign 'anlaşalım uğur', **Sack** de 'olmadı uğur seni kovuyom' demektir. Kovmadan önce iyi düşünün, kovduğunuz oyuncunun sezon sonuna kadar parasını ödersiniz...
Gelelim son çeyreğe, sağ alt, **FINANCES** alanı:
İşte en sevdiğim kısım. Para para para, takım, şampiyonluk, iyi oyuncu, yine para yine para...
Finance: Genel para durumlarının ayarlandığı ve gelirlerin **(income),** giderlerin **(expenses)** görülüp incelenebileceği yer. Eksiye düşmemeye çalışın, oyun bitiverir. Bunun için **1:**İyi oynayın **2:**Stadınızı geliştirin **3:**Vialli'yi alacam, onu alacam bunu alacam diye paraları saçmayın, tutumlu olun. **4:**Eksiye düşmeye başladınız mı hemen borç alın (Board Room'dan şimdi oraya geliyorum, bir saniye). **5:**Baktınız olmuyor, satıp savın malı mülkü, gizliniz saklınız kalmasın, beceremedim, parayı karıya-kıza yedirdim, kumara verdim ama hepsini takımım için yaptım, Vialli'yi alacaktım diyin (denedim gelmedi deyin, gelmez o, herkes bilir).
Board Room: Bodrum. Sizinle ilgili notların verildiği (değerlendirmeler), borç için başvuru yapabileceğiniz (**apply for loan** kısmı), oyuncularınıza hedefinize ulaşmak için vereceğiniz primleri ayarlayabileceğiniz (for mid table örneğin ligi orta sıralarda bitirmeniz halinde oyunculara vereceğiniz bonus yani ikramiye... bir de maç başına koyacağınız 'win bonus' var. Önemli maçlarınızda oyunculara 3-5 bi şey atın, teşvik olayı...).
Ground: Bu olay çok güzel işte. İyi bir takım için, öncelikle ne önemliydi? Vialli değil. Para para. Bilet parası örneğin. Hemen improve'dan (geliştir) stadınızı geliştirmeye bakın. Nedir bu geliştirmeler? **Seats** (oturaklar, koltuklar...) kapasitesini artırın 4000 yeni oturak size 1 milyon papel'e malolurken 20 haftalık da süresi var örneğin. Diğer seçeneklere yazıyı uzatmamak için girmiyorum.
Car Park (otopark)'dan, geniş kitleler maçlarınızı izlemeye geldiğinde araçlarını parkedebilecekleri yerler yapın. Geliştirin. **Facilities**'dan ışıklandırma **(floodlights),** yeraltından ısıtma **(undersoil heating)** falan gibi değişik özellikler kazandırın, geliştirin stadınızı.
Services'dan yine yapabileceğiniz bir çok şey var, örneğin café'ler, tuvaletler, klüb dükkanı (ney?) gibin...
Works, o anda yapılan geliştirme işlemlerini gösterir. Ne kadar daha ödeyeceksiniz ve kaç haftası kalmış işin buradan öğrenirsiniz.
Match Day, önemli, bilet fiyatlarını buradan ayarlayabilirsiniz (maçınız içerdeyse tabi). Örneğin küçük bir takımsanız Liverpool falan geldiğinde 5 paund'luk biletleri 25 paund yaparsınız. Sonuç mu? İyi bir fark yemenize rağmen cebiniz dolmuştur. Tabii bu sadece bir örnek, illa fark yemeyeceğim diyorsanız, siz bilirsiniz ama Liverpool adamı devirir, ben söyleyim de, siz paranızı alın, çekilin, zaten kupa neyin küçük takımın neyine, daha koymaya müzesi yoktur onun, hi ho ha...
Bir de sizin reklam board'larını satışınız var ki, o da buradan ayarlanıyor. Sezon başlarında size ortalama bir teklif (liginize göre, 1. Ligde bayağı bir para (yalan) ederken, 3. Ligde o kadar iyi para getirmiyor örneğin) geliyor. İster kabul edin, parayı direk kasaya alın, isterseniz de her maçtaki satışlardan cukka. Ben C'yi tavsiye ederim. Uğraşmam, alır parayı çekilirim. Ama bu A'ydı diyenlere de diyeceğim bir şey var: Değildi.
Kısa bir yazı olmadı. Uzun da olamadı. Ama güzel oldu. Hi ho ha! Yüzeysel bir anlatım gibi gözükse de, bu bilgilerle derinlere dalabilir dipten kum bile çıkarırsınız (tamam bağırmayın gitçem tatile, yakındır)... Güzel oyun vesselam.
Şimdi son tiyolarım:
●Adamlarınıza her sezon başında mutlaka, teker teker training yaptırın. Bu çok önemli, ayarlamalardan sonra, 'auto' derseniz, her hafta o

verdiğiniz şeyi (handling, shooting, heading, tackling vb.) çalışır adam. 'Auto' demezseniz, bir hafta çalışır, sonra yatar. Adamlarınızın form grafiğinin yükselmesi için training şart...
●Baştan güzel bir ekip (staff) kurun. En iyileri (en çok yıldızı olanlar) toplayın. Bu size o kadar çok para kaybettirmez ama çok şey kazandırır.
●Stadyumunuzu sürekli geliştirin. Örnek, her şeyi son level'ında, 146 bin kapasiteli Goldstone Ground, maç başına gelirim, 2-3 milyon. Gerisini siz düşünün. Bu stadı aldığımda 13 bin kapasitesi vardı.
●Oyuna 3. Ligden bir takımla başlayıp, onu premier lige taşımak çok zevkli ve sabır isteyen bir iş. Tavsiye ederim. Ama küçük takım diye büyük oyuncular gelmiyorlar, tecrübe konuşuyor. Örnek Vialli, Brighton'da oynamam dedi durdu. 100 milyon paund verdim, araba verdim ev verdim, gelmem dedi. Ben de hıncımı böyle alıyom işte. *Olm o adam kel zaten, naapıyım ben onu. Hi ho haa...*
●Oyunda, maçlarınızı izleyebilir, o heyecanı yaşayabilirsiniz (ömrünüz, hatta iki üç arkadaş ömürlerinizi birleştirseniz bir sezonu bitiremezsiniz bu yolla (İddia değil tahmin, nasıl oluyorsa...)) İsterseniz sadece highlight'ları da (önemli anlar) izleyebilirsiniz ama ben size direk result (sonuç) almanızı tavsiye ederim. En güzeli, en hızlısı... Bu olaylarla ilgili ayarları da ekranın en üstünden yapabilirsiniz (mouse imlecini PM97 ekranının en üstüne getirin, çıkan menülerden bilgisayar olanı bu işlere bakar, diğeri de müzik, efekt olayları falan için)
Evet, saat sabahın 07:08'i, chat yedi başımı bugün de yaw. Bakın ama bu konuya hiç girmiyorum, diyorum ki, lürçü nissaan... yok öyle değildi, sürçi lisan ettimse affola. Siz beni maruz görürsünüz artık, oğlum düşünün yaa, Vialli bile kel yani sonuçta...

Muammer "MUDER" Derebaşı
hetfield@superonline.com



FİRMA: GREMLIN
TÜR: FUTBOL MENAJERLİGİ
SİSTEM
486 DX
8 MB RAM
1 CD 17 MB HARDISK
GENEL: %91

The City of Lost Children

Ehe ! Selam millet. Alone İn The Dark tarzı oyunlardan hoşlananlara güzel bi haberim var. The City Of Lost Children. Psygnosis'in yeni 3 D arcade adventure'ı. Yalnız oyunumuz Alone In The Dark gibin arcade'den çok tümüyle adventure. Seyrettiğiniz mi bilmiyorum ama **The City of Lost Children** bir süre önce sinemalarda da gösteriliyordu. Ben şahsen filmi seyredemedim ama sizin için araştırdım, soruşturdum: Fransız sinemasının Şarküteri filmi ile tanıdığımız (filmi görenlerin tanıdığı, tanıyormuş sağolsun arkadaşlar) yönetmen ikilisi Jean-Pierre Jeunot ve Marc Coro'nun yönettiği film, **The City of Lost Children,** Avrupa sinemasının bilim-kurgu dalında önemli yapıtları arasında sayılıyormuş (sayıyorlarmış, Zebani'ye sorun isterseniz). Filmde, rüya göremeyen kötü adam Krank, kentteki çocukların rüyalarını çalmaktadır. Geceleri kaçırdığı çocukları garip gurup aletlere bağlayarak, onları rüya görmeye zorlar ve rüyalarını yine garip gurup aletlerle kendine mal eder. Küçük kardeşleri kaçırılan, beyni gövdesi kadar gelişmemiş olan dev cüsse (Ron Perlman) ile kırmızı giysili küçük kız (Judith Vittet) birlikte, Krank'ın kurduğu bu düzeni bozmaya çalışırlar. Bu ikili birbirlerine sevgi dolu ama adına aşk da diyemeyeceğimiz platonik bir ilgi duyarlar. Film boyunca (ve oynumuzda da) dev cüsse (oyunda dev cüsse pek yardım etmiyor ama neyse) ile kırmızı kız, kentin kıyısındasi zehirli denizin ötesinde Kraunk'ın kurduğu binaya gidip arkadaşlarının rüyalarını özgür bırakmaya uğraşacaklardır. Sonunda da... Sonunu söylemeyeceğim ama zaten bu filmi, sonunda ne olacağını merak ettiğiniz için değil, senaryodaki ilginç ve yaratıcı fikirlerle dolu karakterleri, mütevazi ama etkileyici bilgisayar efektlerini, inanılmaz atmosferi, hiçbir Amerikan bilim-kurgu filminde olmayan renk uyumunu, mekan tasarımlarını ve bir bilim-kurgu filminin illaki vurdulu kırdılı olması gerekmediğini görmek için seyretmelisiniz.

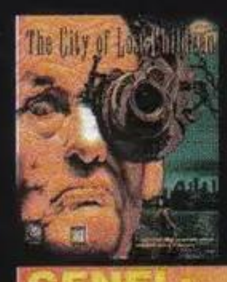
Peki ya oyun? The City of Lost Children, filmin tüm özelliklerine sahip diyebilirim. Yapışık öğretmenler, mekan ve atmosfer ile kendimizi filmin içinde sanabiliriz. Oyunda canlandırdığımız karakter de 12 yaşındaki, kırmızı giysili küçük kız, Miette. Tüm bu olumlu özelliklerin yanında, şunu da söyleyebilirim ki oyunumuz oldukça kısa. Bu oyunun tek dezavantajı tabi! Oyunun güzel yanları da yok değil. Gerek yüksek çözünürlüklü grafikleri, gerek gayet detaylı texture mapping kaplamaları ve de gerekse ses, müzik ve efektleri oyuna birçok artı puan kazandırıyor.

Evet şimdi oyunu anlatmaya geçebiliriz artık. Önce oyunda kullanılan tuşları anlatalım biraz; **CTRL** tuşu koşmaya ve bütün hareketleri hızlı bir şekilde yapmaya, **ALT** tuşu aşağı doğru eğilmeye, **ENTER** tuşu bir hareketi onaylamaya, **PAGE UP** tuşu birşey almaya ve bırakmaya (alınabilecek şeyleri zaten yanlarına gelince sol üst köşede çıkan ikonlardan anlayabilirsiniz), **PAGE DOWN** tuşu biriyle konuşmaya, **SPACE** tuşu ekranda eğer sağ üst köşede kamera ikonu yanıp sönüyorsa değişik kamera açılarından bakmaya, **TAB** tuşu inventory ekranına geçmeye (burdan birşey seçmek için **PAGE UP** tuşunu kullanın), kursör tuşları hareket etmeye, **ESC** tuşu **SAVE/LOAD** işlemleri için, ve son olarak **P** tuşu oyunu pause etmek için kullanılıyor. Oyuna çoğumuzun senelerce dirsek çürüttüğü bir sınıfta başlıyoruz, ilk yapmanız gereken şey buradaki yapışık ikizlerle konuşmak, daha sonra kapıyı açıp dışarı çıkın ve burada oturan yaşlı adamla konuşup anahtarı alın. Sonra bu ekrandan aşağı doğru ilerleyin ve dışarı çıkın. 2 ekran sağa doğru ilerleyin ve merdivenlerden aşağı doğru inip aşağıdaki yoldan bir önceki ekrana geri dönün, devam edin, bu ekrandaki aradan (sandıkların ordan) fırçayı alın. Daha sonra merdivenlerden indiğiniz ekrana dönün ve buradan devam, iskeleye kadar gelin (aradaki bekçiyle şu an işimiz yok). İskelenin ilk ekranındaki sandıkların üzerinde bulunan demir barı alın. İskeleden devam ederek deniz fenerine ulaşın. Burada yapmanız gereken elinizdeki demir barı duvardaki control paneline atıp gene bu ekranda bulunan sandıkların arkasına saklanmak. Yalnız hızlı bir şekilde saklanmamız gerekiyor. Yoksa bekçi gelip sizi yakalar. Demir barı control paneline atın ve çıkan demoyu seyrettikten sonra hemen saklanmak için sandıkların arkasına geçin. Sandıkların arkasında ALT tuşuna basarak gözükmeyecek şekilde eğilin. Bunu yaptıktan sonra bekçi deniz fenerine giriyor. Hemen daha önce bekçiyi gördüğünüz ekrana gelin. Şimdi bekçi olmadığı için diğer tarafa geçebiliyoruz. Aldığımız anahtarı kullanarak kapıyı açın ve içeriye dalın. Duvardaki düğmeye basarak ışıkları açın. İçerde yapmanız gereken dolabın içindeki altınları almak. Ama dolabı koruyan bir güvenlik sistemi var bunu devre dışı bırakmak için kasanın sürekli açık kalması gerek. Bunun için elinizdeki fırçayı kasanın üzerinde kullanın (ehe ! fırçayı böyle bir yerde

kullanacağınız ömrünüz billah aklınıza gelmezdi herhalde!), artık güvenlik sistemi devre dışı olduğuna göre dolabın içindeki altınları alabiliriz (alın!). Ama o da ne ! alarm çalıyor ve bekçi gelip bizi yakalayarak dışarı çıkartıyor. Buradaki demoyu izledikten sonra sınıfa geri dönüyoruz. Sıra ikinci görevimizde. Tekrar yapışık ikizlerle konuşun, sınıfın arka tarafında bulunan rafın üzerindeki misket dolu torbayı alın. Dışarı çıkın ve üst taraftaki kapıdan (mutfak) içeri girin buradaki çekik gözlü adamla (muhtemelen Japon) konuşun. Ona misket torbasını vererek masanın üzerindeki şişeyi kapın. Dışarı çıkın ve daha önce anahtarı aldığınız bu ekrandaki adama biraz önce cebinize indirdiğiniz şişeyi verin. Adam verdiğinizi içip rüyalar alemine dalınca merdivenin başındaki kolu çevirip yukardaki sepeti aşağı indirin. Sepetin içindeki sosisi ! ve kapı kolunu alın. Merdivenden yukarı çıkın ve kapı kolunu kapı üzerinde kullanın. İçeri girin. Kapının ordaki düğmeden ışıkları açın. Odanın içinde ilerleyin ve yatağın önünden yerdeki anahtarı alın. Dışarı çıkın. Burada köpeğin yanındaki kapıdan girmeniz gerek ama önce köpeğe bunu için birşeyler vermeniz lazım (ehe!) yoksa havlayarak adamı uyandırıyor. Bu ekranda (çöp kutularının ordan) bir kemik bulmanız gerek. Kemiği köpeğe sus payı olarak verin ve anahtarı kullanıp kapıyı açın. Eveeett şimdi değişik bir yerdeyiz. Merdivenlerden aşağı inin. Sola doğru ilerleyin burada merdivenlerin önündeki guard ile konuşun. Adam bize bi tane patlatıyor ve nazik bir şekilde defolmamızı söylüyor. Bize yaptığı bu çirkin hareketi birazdan ağır bir şekilde ödeyecek. Sağa doğru devam edin. Arabasını tamir etmeye çalışan bir adam göreceksiniz. Yanına gidin ve konuşun. Adam motora doğru eğilince yerdeki penseyi alın. Arka taraftaki alarm ziline gidin ve kablosunu keserek zili alın. Daha sonra küstah guardın yanına gelin ve zili üzerinde kullanın (ehe! deli olacak zavallı), zili bu sefer merdivenlerin üzerinde kullanın. Çıkan sesten deli olan adam suya düşecek (intikam!). Artık merdivenlerden yukarı doğru çıkabiliriz. Kapıyı açıp içeri girin. Sehpanın üzerindeki ufak kasayı alın ve masanın arkasındaki büyük kasanın önüne gelin. Buradaki terazi gibi şeye ufak kasayı koyun. Büyük kasa açılınca içindeki elması alın. Dışarı çıkınca Cyclops'lar sizi enseliyor. Demodan sonra kendimize geliyoruz. Ama o da ne bütün eşyalarımız yok olmuş. Boşverin zaten ihtiyacımız da kalmadı artık onlara. Bulunduğumuz yerde bir adam var ve durmadan sayıklıyor. Onunla bi işimiz yok. Sandıkların arkasından tahta parçasını bulun. Üzerinde iki tane kol bulunan duvara gelin. Kollardan birini indirin ve tahtayı üzerinde kullanın. Daha sonra diğerini de indirin. Çıkan ufak demodan anahtarın düştüğü yeri görüp, buraya giderek anahtarı yerden alın. Tahtayı aldığınız yerde, yukarıda bir periskop var. Bunun tam altındaki sandığın üzerine çıkın (sandığın üzerine doğru yürüyün kendi çıkar zaten) ve periskoptan dışarı bakın. Gemiye bindirilen çocukları göreceksiniz. Kitli kapıya gidin ve anahtarı üzerinde kullanıp dışarı çıkın. Burdan devam edin ikinci ekranda biryerlerde bir çakmak bulmanız lazım onu alın. İlerlemeye devam edin. Önünde sandıkların bulunduğu duvarla ayrılmış yere gelin (Burada zaten üstten gösteriyo).

Sandıkların üzerine çıkıp duvarın öbür tarafına geçin. İlerdeki masanın üzerinden makası alın. Duvarın dibinde biryerlerde bi mum bulmanız lazım bunu da bulup alın. Makası aldığınız yere gelin. Sandığın bağlı olduğu ipin altına mumu yerleştirin ve çakmakla yakın. Bundan sonra kontrol bizden çıkıyor zaten. Sandık delikten aşağı düşecek ve çıkan sesten yukarıdaki kapı açılıp bir kadın gelecek. Miette otomatik olarak içeri giriyor. Çıkan demoyu izleyin. Evet şimdi gene sokaklardayız. Sola doğru devam edin ve kayığı boyayan adamın yanına gelip onunla konuşun. Yerdeki fırçayı alın ve boya kutusunun üzerinde kullarak fırçaya boya bulaştırın. Buradaki merdivenlerden yukarıya doğru çıkın ve devam edin. Pencerenin önündeki boş konserve kutusunu alın. Devam edin ve çinli adamın dükkanının bulunduğu yere kadar gelin. Adamla konuşun. İlerdeki kapının önünden spray'i alın. Merdivenlerden geri dönün ve limana gelin. Burada iskeleye geçmenizi engelleyen bir Cylop var. Onun üzerinde boyalı fırçayı kullanarak saf dışı edin ve iskeleden ilerlemeye devam edin. Balık tutan adamın yanına gelin ve konuşun. Aldığınız boş konserve kutusunu ona verin. Limana gerin dönün ve merdivenlerden aşağı inin bu sefer buradaki (kayık olan) iskelenin en sonuna gidin ve yerdeki sopayı alın. Kayıktaki adamla konuşun. Merdivenlerden geri dönün ve sola devam edin. Sirk arabasının yanında oturmuş bi adam göreceksiniz. Adamla konuşun ve arkasındaki kavanozu sopa ile itip düşürün. Bu ekrandaki radyonun yanına giderek müziği açın. Adam düşünce spray'i üzerinde kullanın ve saatini alın. Çinli amcanın dükkanına tekrar gidin ve konuşun. Sol üst taraftaki kapağı tutan kolu indirerek kapağın adamın kafasına çarpmasını sağlayın. Adam bayılınca masadaki haritayı alın ve iskeye gelin. Daha önce konuştuğumuz kayıktaki adama gidin ve harita ile saati ona verin. Evet artık burdan kurtulduk. Şimdi arkanıza yaslanıp oyunun bitiş demosunu seyredebilirsiniz. Oyun daha öncede söylediğim gibi bir hayli kısa. Bu açıklama ile oyunu bitirebiliyorsunuz ama oyun içinde benim de çözemediğim bir takım şeyler de yok değil. Örneğin değişik yerlerden aldığım 3 adet boş şişeyi, sepetten aldığım sosisi, sınıftan aldığım silgiyi ve çinli aşçının mutfağından aldığım butu hiç biryerde kullanamadım. Sanırım bunlar sırf kafa karıştırmak için konulan şeyler. Bu boş şişeleri fırçayı aldığınız yerdeki daha sonradan çıkan adamın ordan doldurabiliyorsunuz. Sosisi ve butu da aynı adama verebiliyorsunuz ama hiç birşey de olmuyor. Silgiyi ise hiç biryerde kullanamadım doğrusu. Ayrıca oyunda bekçi sizi yakaladığında bir yere tıkıyor burdan da bir türlü çıkılmıyor. Ama siz bunların ne işe yaradığını merak ettiyseniz oyun içinde değişik yerlerde kullanmayı deneyebilirsiniz. Son olarak adventure tarzı oyunlardan hoşlanıyorsanız ve vurdu, kırdı, bol vahşet ve kan içeren oyunlardan iğrenti geldiyse bir de bunu deneyin bakalım. Kimbilir belki de küçük Miette'nin maceraları sizinde hoşunuza gider.

☒Özgür "The Fate of Lost Writer" GÜLTEKİN



FİRMA: PSYGHNOSIS
TÜR: ADVENTURE
SİSTEM
486 DX
8 MB RAM
1 CD 35 MB HARDISK
GENEL: %85

OVERDOSE

AŞIRI İSTEKLERİNİZİ KARŞILAYABİLECEĞİNİZ TEK YER

Rewop. Bir gün bu ismin bana bu kadar yabancı geleceğini, beni bu kadar korkutacağını, en az alçak veya hain kadar bir anlam taşıyacağını bilseydim ismi konulmamış bir cenin olmayı tercih ederdim. Yeryüzündeki hayatımı mavi gökyüzünün ardındaki siyah fonda yaşayacağımı, insanlığın iyiliği için her görevi sorgusuz sualsiz yerine getireceğimi, şu koskoca ürkütücü evrende tek dostumun uzaklarda masum masum parlayan yıldızlar olacağını ve gün gelipte (bugün) artık kendi vicdanımla yüzleşerek aşağıdakilerin isteklerine ters davranacağımı bilseydim başarılı bir uzay pilotu yerine tarlada saban süren bir çiftçi olmayı isterdim. Yaşadığım sürece insanların ahlak sistemlerinin bu kadar ikiyüzlü olacağını anlamam için kara boşlukta bu kadar debelenmem mi gerekiyordu? Yazgıya veya kadere inanmayan ben, şimdi bana dayatılan bir kaderin pençeleri arasında mıydım? Yoksa kader diye bir şey var da bunu aşağıdaki insanlar mı yazıyordu? Her birinin ortak beklentilerinin (artık çıkarlarının) tek anahtarı bensem, neden şimdi kahraman yerine hain ilan ediliyordum? Sorular, sorular. Soracağım o kadar çok soru varken bunların hiçbirinin cevaplarını alamamak şu lombozon gerisindeki siyah fondan çok daha ürkütücü benim için. 2- Dayanılmaz bir sonsuzlukta nereye sürüklendiği belli olmayan hurda bir çelik yığınının içinde yapayalnızım. Yardım isteyeceğim tek bir yaşam formu yok. Bununla beraber yakıt yok, yiyecek yok, zaman yok, umut yok, gelecek yok, hiçbir şey yok. Bende yokum. Zaten kendi kendime yaşadığımı kanıtlayacak hiçbir şey bulamıyorum. Beni idam mangasına çıkaran tüm insanlar varlığım kanıtı değil artık. Birbirlerini yok etmekten ölesiye hoşlanan, iktidar delisi, saldırgan insanlar 3- İkiyüz adet ölüm kusan Android askeri uzayın derinliğine fırlattığım günü de sayarsak şu anda kaçışımın 13. günü (gün?). UNI-TONE daha ne kadar dayanır bilmiyorum. Geminin çok önem taşıyan aksamları gittikçe bozulmaya başlıyor ve ne yazık ki aksaklıkları onaracak mürettebat yok. İnsanların tek kurtuluş yolu olduğuna inandıkları ikiyüz androidi uzaya postalarken yanımdaki mürettebatında aşağıdaki savaş çığırtkanı politiklerden taraf olacağını tahmin edemezdim. Ne yapabilirdim ki, konuşma yeteneğim ölçüsünde onları ikna etmeye çalıştım. Onlara savaşın hiçbir ilerleme getirmeyeceğini, başkalarını öldürenlerin aslında kendi kendilerini öldürdüklerini ve bunun bedelinin hiçbirşeyle ödenemeyeceğini anlatmaya çalıştım. Onları, fünyesi her an çekilmeye hazır bir bombadan uzak tutmaya çalıştım. Ama hayır, hepsi programlanmış birer robot gibiydi. Elimdeki tüm yetkileri alıp beni tutuklamaya kalkıştılar. Bir uzay pilotu için tutuklanmanın ne demek olduğunu bilemessiniz. Ve bunu bilmediğiniz için tüm mürettebatı katledip onları da uzay boşluğuna fırlatmanın ne demek olduğunu hiç bilemessiniz. Tabii bunun getirdiği acı ve pişmanlığıda. Doğru mu söylemiştim, başkalarını öldüren aslında kendini öldürür diye? Artık neyin doğru neyin yanlış olduğunu bilmiyordum. Hoş zaten önemi de yoktu. Doğruyu ve yanlışı yaratırken tek kriterleri kendi çıkarları olan insanların dünyasından çok uzaktaydım artık. 4- Hiçbir şeyin anlamı yoktu. Anlamsızlık içinde bir anlam aramanın hiçbir anlamı yoktu: görevlerin, android askerlerin, mürettebatın, Uni-ton'un, zamanın, uzayın, yakıtın, yiyeceğin, hiçbirinin. Gençken uzay psikolojisi dersinde pilotların uzun zaman uzayda kaldıklarında karar verme ve düşünme mekanizmalarında geri dönülmeyecek arızaların meydana geleceğini öğretmişlerdi. O zamanlar kendime olan özgüvenim böyle birşeyi kabul etmemi engelliyordu. Bunun aksini ispat etmeyi şimdi ne kadar çok isterdim. Çaresiz kalıp ölümü beklemekten daha iyi olmaz mıydı? Peki nasıl ölecektim? Bilmeyen birisi için geminin içi bin türlü ölüm tuzaklarıyla doluyken benim ölmem zor olmayacaktı heralde. Fakat ölmek istiyor muydum? Ben istemesemde zaten şartlar beni öldürmeye yetecek kadar fazlaydı. İşte bu yokluğun içinde benim için tek gerçek şey Ölümdü. Göreve çıkarken ki ruh halimle şimdi içimde bulunduğum ruh halim arasında gerçekle düş kadar fark vardı; arasında da işte bu ölüm duruyordu. Benim ölümüm. İnsanlara, o ölüm kusan ikiyüz android askerin yerine kendi ölümümü armağan ediyordum. 5- İşte bir gösterge ışığı daha söndü. Kurtuluş çaresi aramakla ölümü beklemek arasında kalan seçenekler de aynen karşımdaki gösterge ışıkları gibi teker teker sönüyorlar. Elimde kalan son yiyecek de zaten yaşamaktan çok acı çekmeme yarayacak. Beni şu anda yaşatan ve ölmemi engelleyen şey acı. Keşke acılarımı şu acımasız evren yasalarına haykırabilsem... 6- Uni-Tone sarsılmaya başladı ve ben hala hiçbir şeyi umursamayıp koyu bir karamsarlığın içinde gölge ışık oyunu oynuyorum. Evrene ve onun iğrenç yasalarına olan direncim inatla devam ediyor. Ölüm gerçeğini kabul etmeye çalışıyorum. Uni-ton'un bu gerçeği kabul etmesine az kaldı. Aynı zamanda yiyeceğim de tükenmiş durumda. Birbiriyle devamlı uyum halinde olan yaklaşık 60 trilyon hücrem bir süre sonra bu uyumu bozacaklar. Otuzbeş senedir ısrarla sürdükleri sıkıcı görevlerine, doğru bildikleri sağlam bir kararla son verecekler; benim yaptığım gibi. Ama bunu yaparken kendi yaşamlarını da yok edecekler, yine benim gibi. Onlar pişman olmayacak, ikilemler arasında sürüklenip durmayacak. Yaşamın karşısında bir de yok olmanın bilgileri ışığında hareket edecekler, benim yapamadığım gibi. Bense onları kışkırtmaya çalışacağım. Bir parça daha yaşamaları için. Sahip olduğum tek şey oldukları için. Sürekli ısrar edeceğim, bana biraz daha umut vermeleri için, ölümden kaçmanın reçetelerini bulmam için. Ben yaşamın en anlamsız tarafına kaçarken onlar gerçek bilginin ufuklarına

doğru gitmek isteyecekler; evrenin gerçek bilgisinine. Gerçek özgürlükleri için. 7- Yaklaşık beş gün daha geçti (zaman kavramından kopamıyorum). Artık sağlam düşünceler üretemeyecek kadar uyuştu beynim. Dışımda olduğu yetmiyormuş gibi içimde de kokunç bir savaş var. Yaşam ve ölüm içgüdülerim arasındaki dengesizlik had safhada. Bu beş gündür yiyecek stoğu tükendiği için hiçbir şey yemedim. Çok açım ve çok yalnızım. Aç olmak zaten kopma noktasına gelmiş sinirlerime daha beter işkence ediyor. İçimde kalan son insani kırıntılarıda kaybetmek üzereyim. Düşünce evrenimde bizi biz yapan genlerimizin tersine bir evrim geçirdiğini düşlüyorum. Milyonlarca yıl öncesinden kalan en vahşi duyguların zincirlerini kırıp beni ele geçirdiğini hissediyorum. Uzayın karanlıklarından kopup gelen lanetli ruhlara benziyorlar. Köklerime doğru yaptığım yolculukta bana kılavuzluk eden bu lanetli ruhların elinde aslında bir oyuncaktan farksızım. Açlığın getirdiği enerji yokluğu, bu lanetli ruhlarında yardımıyla beni bir adım daha yaklaştırıyor köklerime. Korkuyorum. Hayır; uzaydan, Uni-tone'dan filan değil; kendimden. Bana hep yabancı olan diğer kendimden. Sinsice bir köpekbalığı gibi etrafımda çember çiziyor; ve bu çember gittikçe daralıyor. Yapmak zorunda olmadığım (veya hiçbir zaman yapmayacağım) şeyleri, zorunlu olarak yapmaktan korkuyorum. Ve ben bunları düşünürken, babadan kalma yadigar çakımla koluma derin bir çizgi çektiğimi farkederek irkiliyorum. Akan kanın tazyiği, içimden kaçıp kurtulmak isteyen herşeyin keskin bir kanıtı gibi. Köklerime doğru yaptığım yolculuğun haritasını çiziyorlar sanki. Hemen solumda duran Medi-Kit'i alıyorum. Kanımın daha fazla akmasını görmeye dayanamıyorum. Ama milyonlarca yıl öncesinin vahşeti, bilinçaltımın en derin yerlerinden fırlayıp bütün vücuduma yayılıyor. Medi-Kit'i fırlatıyorum. Aynı koluma derin bir çizik daha atıyor ve etimi koparıyorum. Gösterge ve çelik yığını Uni-Tone bu varoluş trajedisine tanık olduğunu belli edercesine bir kez daha sarsılmaya başlıyor. Parlak çelik taban, akan kanımdaki hayat hikayeme büyük bir sayfa oluştururken, kopan etimi ağzıma götürüyorum. Artık bütün kontrol, vahşet çığlıkları atan genlerimin elinde. Akan kan hikayemi yazmaya devam ediyor. Ben de yemeye. Göstergeler yokoluşumu kutlarmış gibi ard arda sönüyorlar. Varolmanın içinde yok olmak, kendi yokoluşuna varolmanın içinde şahit olmak. 35 yıl öncesinin Repow'u da varolmaya kanlı bir şekilde başlamıştı, yok olacağını bilmeden. Şimdi tekrar kanlı varoluşuna başlıyor, yokoluşuyla beraber...

Bu ay Game-Show'la olan münasebetlerim her zamankinden daha had safhadaydı (ne demekse!).
Dergideki şahsi meselelerden doğan karışıklığı iyi değerlendirip boş sayfaları kaptım diycem Holy editörler "saçmalama bakiim" diyecekler diye tırsıyorum. Şimdi ne oldu? ne bitti? diye meraklanıyorsunuzdur.
Durum gayet açık: Sevgili karanlıklar prensiniz artık Game-Show'da yazmama kararı almıştır. Bu durumda sayfalar boş kalacağından, yönetim kurulu oy kararıyla bu sayfaları doldurmak için beni seçmiştir. Daha önce güzelim dergi megAmiga'da da böyle bir köşe (zebani zone) yapmış olmam sanırım karar verirken onları etkilemiş olmalı ki, ben daha "ne oluyor abi?" demeden kendimi parmak kirleriyle dolu nemli bir klavyede **Overdose**'u yazarken buldum. Anlayacağınız herşey benim kontrolüm dışında gelişti ve buralara kadar geldi. Murat Adanç niye ayrıldı? neden ayrıldı? gibi uzun süreli tartışmalara hiç girmek istemiyorum. Bu sayfaların bir yerlerinde zorunlu açıklama kutusu var. Orayı okumanızı tavsiye ederim. Şimdi **Overdose** nedir? kimdir? amacı var mıdır? Tüm bu soruların cevabını kısaca şöyle açıklamak istiyorum (hala okuyan varsa): "Sorununuz ne olursa olsun, her yere danıştıktan sonra bir de **Overdose**'a danışmayı ihmal etmeyin. Kimbilir, belki de gerçek çözüm hiç tahmin etmediğiniz yerde keşfedilmeyi bekliyordur". İşte ana ilkemiz bu. Bilmem hangi oyunun bilmem neresinde kalırsanız, bilgisayarınızın bilmem neresi çalışmassa, kız arkadaşınızla aranız bozuksa, babanız size oyun almanız için para vermiyorsa veya içtiğiniz kolanın içinden böcük çıktıysa bundan sonraki tek adresiniz **Overdose** olmalıdır!!. **Overdose**, yardım etmeyi, kesinlikle kendine ilke edinmiş saygın bir kuruluştur (yalana bak!). Hatta **Overdose** bu ilkesini evren yok olup büzülünceye kadar koruyacağına yemin billah etmiştir (ve çarpılmıştır). Bu arada ilk baştaki bilim kurgu hikayesini umarım beğenmişsinizdir. Belki biraz karamsar ve felsefi bir hikaye oldu ama onu da yazanın (benim) ruh durumunun saçmalığına bağlayabilirsiniz. Bu arada başlara bilim kurgu hikayesi yazma fikri Meg'den çıkmıştır. Bu konuda ki memnuniyetinizi bana, şikayetlerinizi müdüriyete bildiriniz lütfen. Bu arada sizin de böyle ufak tefek bilim kurgu hikayeleriniz olursa bana gönderin. Belki de onlardan bir kitap basar, zengin olur, alırız başımızı gideriz Mars'a mutlu mutlu yaşarız (ne var olamaz mı?). Köşemin devamında sizlerden gelen mektuplara yer vermeyi düşünüyorum. Ama mektup yok. Neyse bu ilk ayımda Holy Editör hıyarları birşeyler geveliyorlar. Bu aylık mektup olmadığına göre de ne diyorlarmış bir bakalım, bu arada önümüzdeki ay sizlerden mutlaka mektup bekliyorum. Beni editörlerle muhatab etmeyin:

Holy Editör Gevelemeleri:
Olm, öle pat diye okuyucunun karşısına çıkıp, hikayeler anlatmak kolay. Bakalım senin için hazırladığım "okuyucu mektuplarından seçmeler" isimli sınavımda neler yapacaksın. Hehe, eğer hazırsan başlıyorum:
Red Alert, oynamışsındır herhalde (en azından umarım). Şimdi Allies'ların 5. Bölümü var ya, hmm, bakışlarından hatırlamadığını anladım, hatırlatıyorum, bir Spy ile göreve başlıyorsun ve Tanya'yı kurtardıktan sonra Sim'lerin hepsini patlatıp helikopterle Tanya'yı sağsalim kaçırıyorsun ya, işte o. Sonra bir grup tank ve askerimiz kuzeyde karaya çıkıyo. Ben batıdaki üssü yerle bir ediyorum ve güneye yönelmek üzere iken herşeyimi kaybediyorum. Nasıl geçecem şimdi ben bu bölümü, ehuhe?

Zebani:
Holy'ler, biz demirden korksak trene binmezdik, tavuktan korksak yumurtasını yemezdik:
Anladığım kadar ile herkes de bir Red Alert takıntısı oluşmaya başladı. Aynı şeye sen de taktın galiba Holy Editör, uzan da sana bir Red Alert Terapisi yapayım: Tanya (bu Tanya'ya fazla güvenmeyin, kadındır, erkekler değil köpekler saldırıyo, çok ciddiyim, bu yüzden Mert aynı bölümü 16 kere oynadı) ile işiniz bittikten sonra batıdaki Soviet (şimdi de oyunlarda başımıza bela oldular, ne güzel dağıldılar diye sevinmiştik) birimlerini tamamen yok etmeyeceksin. 3 mühendisini 3 ayrı binaya sokarak bu binaları

ZORUNLU AÇIKLAMA

Şimdi bu ay bir kaza oldu. İsmi malum. Piramidin tepesinde meydana gelen bu talihsiz kaza sonucunda Murat Adanç, bazı kişilerle olan ilişkilerinde uyum ve koordinasyonun tam olarak sağlanmaması ve bunun sonucunda, bir takım iletişim kazalarının meydana gelmesinin kaçınılmaz olmasından dolayı artık Game-Show'da show'a çıkmama kararı almıştır. Verdiği karara doğru veya yanlış, iyi veya kötü olarak not vermek şu anda bana düşmez. Anlayacağınız, Game Show yönetimi boş kalan bu sayfalara her türlü sorunlarınızın acil çözümü için beni layık görmüştür. Eğer kafanızda putlar yarattıysanız, bu sayfalarda mutlaka Murat Adanç'ı görmek gibi bir saplantınız varsa, zorunluluktan dolayı yapılan değişikliklere katlanamıyorsanız, görmek isteyeceğinizin dışında başka birşey görmek istemiyorsanız, "Murat Adanç yoksa dergiyi almam" gibi ani tepkimelerde bulunuyorsanız ve özellikle bu sayfayı yazmaya çalışan kişiye (bana) yaptığınız eleştirilerde referans olarak mutlaka Murat Adanç'ı alıp saldırgan bir tavır takınacaksanız, size, toptan önyargılarınızın pençesinden kurtulup, geniş açılı bir sağduyuya sahip olmanızı söylemekten başka yapacak bir şeyim olmayacaktır. Sonuçta Overdose, "herşeyi olduğu gibi kabul etmek lazım, burası yeni bir köşe" diyenler için aşırı doz içeren bir eğlence parkı, diğerleri içinse çıkışı olmayan bir korku tünelidir. Her iki durumda da hoşgeldiniz diyorum...

ele gçirebilirsin. Yalnız binaları ele geçirebilmen için önce hasar vermen gerekiyor. Mühendislerin binaya girerken yeşil ışık yanıyorsa binayı cepte bil. Yoksa mühendislerini boşa harcamış olursun.

Holy Editör:

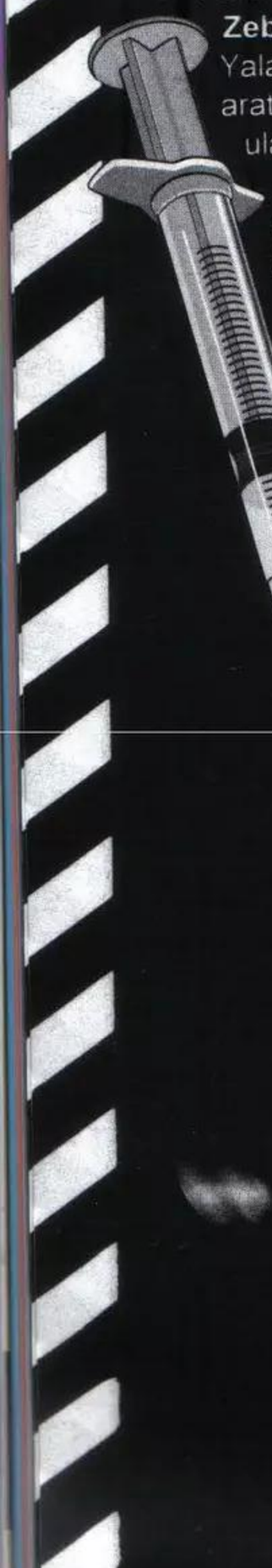
Sen benim editör olduğuma bakma, ben hayatımda hiç Frp ve Adventure oynamadım -diyelim! Sen şimdi bana bu iki tür için hem kolay hem de beni yani hiç bu oyun türlerini oynamamış birisini sıkmayacak bir iki oyun tavsiye et bakalım. Yalnız oyun tavsiye etmiyorum demek yasak!

Zebani:

Ne demek diyelim? dalga mı geçiyorsun sen benimle? Hem frp, adventure oynayıp, ondan sonrada oynamamış gibi varsaymak hangi hayal gücüne sığıyor editör bey? Sen şimdiye kadar hiç Frp yada Adventure oynamadıysan - diyelim- Bu yaştan sonra sen hiç başlama diyecem, yazılarımı keseceksin -diyelim-. Rüşvet niyetine al sana cevaplar -diyelim-: Adventure'lardan Monkey Island ve Indıana Jones serisini, Death Gate ve Day Of The Tentacle'ları Frp olarak da Eye Of The Beholder ve Dark Sun serilerini tavisye ediyorum -diyelim-

Holy Editör:

Hmmm, demek hayal gücümüz zayıf. Not alalım o zaman: Hayal gücü zayıf, gelen gideni aratır, yazalım bakalım (ehue)! Peki bu hayal gücü ile sen nasıl yazıcan her ay bu giriş hikayelerini. Nasıl cevaplandıracaksın varımız yoğumuz herşeyimiz okuyucularımızın sorularını, hiç bir kaba sığmayan hayal güçlerinin isteklerini. Ben olmaz demiştim zati! Neyse sana bir şans daha verelim bakalım: İstanbul Efsaneleri diye bir oyun duymuşsundur herhalde (eşşek değilsin ya. duymuşsundur!). Bu Türk Frp'si hakkında ne düşünüyosun. Paran yok biliyorum ama olsa bu Türk Frp'sini alır mıydın?



Zebani:

Yalarım yutarım (kes burayı da tatmin ol). Gelenin gideni aratması hayal gücüyle ilgili ızafi bir kavramdır. Amacına ulaşmayan bır mastürbasyondan ileri gidemez (kesicen galiba burayı). Science - fiction'la ılgili birşeyler yazmak zaten durgun olan suya dalga katar. Ayrıca unutma durgun olan sular derın olurmuş. İstanbul Efsaneleri'ni daha sen bakkaldan fındık alamazken ben alıp bitirmiştim bile. Ondan sonra da sen daha bakkaldan yeni fındık fıstık almaya başlarken, ben herkese zırıl zırıl alın diye bağırmıştım. Ayrıca param olsa oyunun piyasaya çıkan tüm kopyalarını alırdım diycem yalan olacak. Neyse, oyun ilk Turk Frp'sı olması açısından onem taşıyor. Bir Frp'nin illaki garip zamanlarda, garip yaratıklarla boğuşmaktan ıbaret olmadığını kanıtlayan gayet ironik ve sosyolojik bir oyun İstanbul efsaneleri.

Ayrıca raflarda Türk yapımı bir oyunu görmek oldukça güzel. Paran var da almıyorsan yazıklar olsun sana. Paran yoksa da bir yerlerden para bulup al (hepiniz alın).

Holy Editör:

Editörüm olm ben, para pul sorun olmaz bize. İstanbul'un efsanesi'ni ne yapayım ben. hergün, bırak efsanesini gerçeğine milyonlar harcıyorken, oyunu gelmez bize (bu arada oyunu aldım ve bitirdim)! Bizzat gerçek İstanbul'u oyun yapsalar keşke: Çözümü olmayan bir adventure! Aslında bir çözüm var, sen de biliyorsun: ölüm. Ölünce oyun da bitiyor değil mi (dur dur, hemen kara kara düşünmeye başlama bu test sorusu değil, rahat ol, sonra muhabbetini yaparız, sakın kasma!)? İstanbul hakkında bir strateji yapılsa fena mı olur ya? Ama kopyacılık almış başını gidiyorken Türk firmalarından ancak bu kadar, doğrusu! Acaba şu elin gavuru Westwood ne haltlar karıştırıyor? Keşke Dune3'ü çıkartsalar da şöyle izometrik manzara da devastator, sonic tank falan yönetsek, yolların tamir edildiği İstanbul'da araba kullanmaktan daha kolay olacağı kesin, valla hiç fena olmazdı doğrusu. Hem senaryo çok güzel hem de Dune2:Ruler of Arrakis'lerini nostalji yapardık. İnsan anılarını yadsımamalı, ben Dune2'yi hiç unutamam mesela ve sırf bu yüzden illaki de Dune3? Doğru mu acaba, bu istek?

Zebani:

Ne oldum değil ne olacağım demeli. Sen paralı olduğun için parasız olmanın ne demek olduğunu bilmiyorsun. Hep galip geldiğin için de, mağlup olmanın ne demek olduğunu bilmiyorsun. Hele bir sert kaldırımla tosla o zaman görüşelim seninle editör bey. Ayrıca karşıma geçip böyle "ölüm" gibi hassas kelimeler kullanıp da amacının beni tahrik etmek olduğunu biliyorum. Yemezler. Kasmıyorum. İstanbul ile ilgili bir strateji oyunu yapmaya gerek yok. Biz her gün onu "experience" yapıyoruz zaten. Oyunu olsa acayip bayar. Bize biraz daha farklı birşey lazım. Mesela Dune 3. Ama dergide de bir zamanlar olduğu gibi Westwood'da da hala Dune2 mi güzel Warcraft mı güzel kavgası devam ettiği sürece Dune3'ü biraz zor görürüz. Westwood da pehlivan tefrikasına dönen serilerden korkuyor olacak ki Dune3 ile ilgili hiç birşey söylemiyor. Senin anlayacağın illaki Dune 3'e gerek yok. Nostalji yapmak istiyorsan otur filmini seyret. Mükemmel. Bu arada filmi yapımcı şirketi batırmış, haberin olsun. Seyretmeden once de iyi düşün: film hollywood yapımı.

Holy Editör:

Koçum, sen eskilerine benzer misin bilemiyorum ve zaten onu test etmeye çalışıyorum ama ben eskilerime pek benzemem! Birincisi (demin es geçmişim, şimdi not düşeyim) senin tahmin ettiğin gibi, yazılarını kesme kompleksim yoktur. Aslında sen de biliyorsun ki GameShow her zaman hissettiklerini yazmıştır. Gelelim Hollywood konusuna: Sen Arnold'un filmleri ile ilkel benliğine damardan 10cc şırıngalayıp uçtuğunu düşünürken ben senin derin dediğin sularda ellerimi yıkayıp, beynime damardan verebileceğim anlamları arıyorumdum. Aramak ve bulamamak hep üzer insanları, bılır mısın? Gelecek olanı bilmek ister hep insanlar. Mesela Monkey Island 3 gelecek mi, gelecekse ne zaman gelecek, biliyor musun sen? Bılmıyorsan sus da rezil etme kendini, bılıyorsan da alçakgonullu ol, alçak!

Zebani:

Sen tatmın olmakla kompleksı bırbırıne karıştırıyorsun editorum! Işte sırf bu yüzden yazılarımı kesmemek gıbı bır kompleks yaratmış oldun. Ne var kı Game-show'un hissettiklerını yazmasıyla bu ış olmuyor. Madem kı kesilecek bır yer var, keseceksın. Sen klasık bır tahrık senfonısıne kurban gıttın. Beni test ederken kendi testıne kurban oldun. Ilkel bir benlik derken, aslında herkesın ılkel bır benlıgı olduğunu kabul etmıs oluyorsun. Bazı kışıler kendı ılkel benlığını bazı metodlarla tanımak ister. Yadsımaz. Duşmanımı tanımak ıcın onun ne olduğunu bılmelıyım dımı? Ayrıca o derin sulara dıkkat et, senın yadsıdığın ılkel benlikle doludur oras. Bu arada sen hıc dergıyı okumuyorsun galıba. Yıkıl! Hala anlamadıysan bakınız NEWS. Ayrıca alçak gonullu olmak, halı hazırda tatmin olmayı bekleyen komplekslere maske oluşturma halidir.

Holy Editor

Vay be, bız ne de uzun dılli bırıne teslim etmısız bu guzelim 4 sayfamızı. Masallah hıç alttа

kaldığın yok. Biz de boşu boşuna bekliyoruz burda belki, "anlamadım editörüm ama sen haklısındır" der diye. Nedir olm bu kendini ispat savaşı! Savaşma ama yarış bence. Hem de Need For Speed 2'de yarış. Unutma bu dergi oyun dergisi, öyle kompleks, kapris falan gelmez bize. Sonra toplarsın bezi tarağı kaçarsın buralardan: Bakarsın ardından sen olmadan da gidiyor gitmesi için it gibi çalıştığın gemi! Hiç yarıştın mı mesela sen Need For Speed 2'de? Hiç fena değil, Sence?

Zebani:

Bunları yazarak beni suçluluk duygusuyla baş başa bırakacağını sanıyorsan yanılıyorsun akıllı editörüm benim. Biz gemimize bir kaptan olup komplekslerimizi, kaprislerimizi terk edeli çok oldu. Gerisi diğer kaptan adaylarına. Artık açık denizlerde başkalarıyla değil kendimizle yarışıyoruz. Bunun için bir dolu piyasaya çıkmamış ateş pahası arabaları klip yapıp tanıtmanın güzel olmayacağını savunuyorum.Eğer öyleyse NFS2 güzel. Ama oynanabilirlik adına pek birşey yoksa ve ilkini aratacak düzeyde ise bu olsa olsa araba tanıtım cd'si olabilir.

Holy Editör:

Zebani, bakıyorum bu kendine güvenle çok dağları deleceğini sanacaksın. Ama öyle dağlar bekliyor ki seni inanamazsın. Her karşılaştığında daha da şaşıracaksın. Ben nasıl her doom-g,b,n çıktığında şaşırıyorsam sen de şaşıracaksın. Şaşkınlığımı gidermek için bir doom-gibinde anlaşalım, çözelim şu doom- gibin sorunsalını!

Zebani:

Kendine güven, karşısında dağlar görmek isteyenlerin sorunudur. Benim dağlarım yok artık. Derin sularım var. Göz görmek istediğini görürmüş. Özellikle doom-gibinleri gördüğümde hiç şaşırmayacağım. Zaten uyuz oluyorum bu doom-gibinlere. Bence hiçbirisini almayabilirsin ancak Quake de fena değil, be abi. Eğer Quake fazla klostrofobik geldiyse, tavuk öldürmek ve köy havası solumak için Redneck Rampage diyorum.

Holy Editör:

Tamam tamam, psikoljik testimi de arada başarı ile verdin. Ama okuyuculara kendini ispat etmen de başka bir sorun. Bu yüzden biraz daha özel sorulara geçelim bakalım: Mesela, Nba Hang Time, Nba Live 97'yi döver mi?

Zebani:

Okuyuculara kendimi ispat etmemi maalesef zaman gösterecek! Esas soruna gelince Nba Live 97, Nba Hang Time'ın kafasına slam dunk yapar. Ama kötü oyunların da bir çekiciliği vardır. Kurcalanırsa Nba Hang Time, yine de Nba Live 97'nin kafasına slum falan yapamaz!

Holy Editör:

Valla acaip sıkıldım senden (iyi ki 6 sayfa falan vermemişiz sana! ehue) ama maalesef görev aşkıyla seni soru yağmuruna boğmaya devam ediyorum. Çünkü hazırlıklı olman lazım: Discworld 2'yi Mayıs sayımızda açıklamış olmamıza rağmen Act1'de Shades'teki Trools Head bara gidip Casanunda ile konuşmama rağmen bir türlü ladder'ı alamıyorsam eğer bana nasıl bir çözüm önerirsin?

Zebani:

Benden sıkılmana gerek yok, sıkılman için bir neden yok! Soru yağmuru altında kalmayı da severim, ayrıca 6 sayfa olamayacağımı da nerden çıkardın? Neyse dergideki açıklamada koskoca soru işaretini nasıl görmezsin? Hadi gördün kullanmayı nasıl akıl edemezsin?!

Holy Editor:

Sen benim aklımla uğraşacağına git biraz kitap mitap oku da adam ol. Adam olsan, burada dergi köşelerinde sürünmez, dergiden mergiden elini ayağını çekersin ama madem geçtin benim (ve okuyucuların) karşıma (karşısına), müzikten de anladığını iddia edersin şimdi sen. O zaman en çok hangi grubu dinlersin ki sen?

Zebani:

Bana bir tane adam olmuş, kriter gösterebilir misin editörüm? Eğer, gösterdiğin gibi adam olmaktansa olduğum gibi kalmayı yeğliyorum. Dergi köşelerinde sürünmekten de hoşlanıyorum. Sen de biliyosun ki müzik ve kitap konusunda konuşmaya başlarsam 4 sayfaya falan sığdıramazsınız beni. Bütün köşeleri ele geçiririm, hiihi.
Bir değil iki üç grup sayabilirim: Gorefest, Overkill, Carcass...

Holy Editör:

Maşallah, felsefe yapsak aklımızı karıştırıyon, üstüne gitsek sen de adam oldun üstümüze geliyon, peki popüler haberlerle ilgileniyon mu yoksa dinazor mu kaldın bakalım: Metalica Re'load diye bir albüm çıkaracakmış doğru mu,söyle bakalım?

Zebani:

Yaşam hakkında birşey bilmeyen felsefe yapamaz. Bizim felsefemizin derinliği de kuburdaki sidiklerin derinliği kadar olabilir ancak. Dinazor kalmadım kalamadım, kalamadığım için de lanet Metalica'nın Re'load albümünden haberim var. Bu yaz çıkaracak-mış. Ama ben almayacağım. İçinde "load" ismi geçen hiç birşey almayacağım.

Holy Editör:

Peki peki. müzikte de üstüne yok. Ama araştırmacı gazetecilik ne güne duruyor? Gittin, araştırdın mı bakalım? J.R.R. Tolkien'ın Hobbit'ten başka Türkçe kitabı var mı?

Zebani:

Çok bilmiş editörüm, niye bana böyle sorular soruyosun. Sen biliyorsun ki çok bilmiş kitapevlerimiz J.R.R. Tolkien'ın ismini daha yeni duydukları için şimdilik Hobbit ile idare edeceksiniz. Fakat anladığım kadarı ile Hobbit'in satışları pek iyi değil. Diğerleri için ümidini kesebilirsin. Al sana araştırmacı gazetecilik.

Holy Editör:

Ver bakalım, bulunsun şöyle yanımızda bi tane araştırmacı. Herşeye "OK" ama Megadeth'ten hiç ses seda çıkmıyo bu aralar. Ciddi ciddi merak ettim ben. Neler olduğunu biliyorsan söyle de biz de bilelim. Biliyosun bilmemek değil öğrenmemek....

Zebani:

Yaw editörüm, "bilmemek değil öğrenmemek..." diyosun fakat Allah aşkına bi gün de Megadeth dinlediğini göreyim, duyayım. Sana öğretmediler mi, yaşamda herşeyi bilmenin gerekli olmadığını. Ama ilgini takdirle karşılayıp cevap verme tenezzülü gösteriyorum: Albümleri Amerika'da çıktı. Adamlar turneye bile çıktı. Türkiye'de ses seda yok.

Holy Editör:

Vay be, demek tenezzül ayakları ha! Sen beni ne sanıyosun. Ben Deicide dinlerken, sen Halloween'i dinleyip "amma sert müzik yapıyorlar" diye ağlardın! Evet ya, sen hiç Deicide dinledin mi? Ondan daha sert gruplar var, sen biliyo musun bakiim!

Zebani:

Editörüm, hem de Holly olanı, senden böyle cümleler işitmek beni derin üzüntülere boğdu. Deicide adına söyle bakiim, ilk albümlerinin ismini! Sana Deicide'in ilk albümlerini getireyim de dinlediğinde görelim kim ağlıyor kim gülüyor. Benim daha sert grupları saymama gerek yok sen zaten biliyomuşsun, ama bilmeyenler için söyliyeyim: Desultory ile Epidemic'i dinle derim ben!

Holy Editör:

Şimdi de beni sorguya çekme pozisyonu ha! Burda soruları ben sorarım: Terry Pratchett'nin kitaplarını nerde bulabilirim?

Zebani:

Türkiye'de olduğunu sanmıyorum. Cahil ve ukala kitapevlerimiz belki birgün ismini duyar da Türkçe'ye çevirirler.

Son Holy Editor Gevelemesi:

Peki buraya kadar herşey yolunda bu da biraz kişisel ve garip bir soru: Bunalım halindeyken kanlı oyunlar oynamak seni sakinleştiriyor mu?

Zebani:

Bunalım halindeyken editör cinayeti işlemekten başka hiç birşey beni sakinleştiremez!

(Holy Editörlerin Notu: Yukarıdaki sorular Kaan Yanç, Dinç Şanver,Wolverine, Ahmet Simitçioğlu, Mert Esemenli, Cenk Miroğlu, Fırat Candan, Sencer Baltaoğlu ve Murat Şen'in mektuplarından seçilmiştir.)

Bu ay bu kadar. Eğer çözüm bekleyen sorunların pençesinde kıvranıyorsanız, kıvranırken acı çekiyorsanız, her ay sizin için sakinleştirici bir doz yapmaya hazırım. Aşırı dozdaki mektuplarınızı bekliyorum. Adres aşağıda...

POLAT "ZEBANİ" YARIŞÇI
Ihlamurdere Cad. Çelebioğlu Sok. Akel İş Hanı No: 2/5
Beşiktaş 80690 İSTANBUL
e-mail: overdose@gsmnet.com

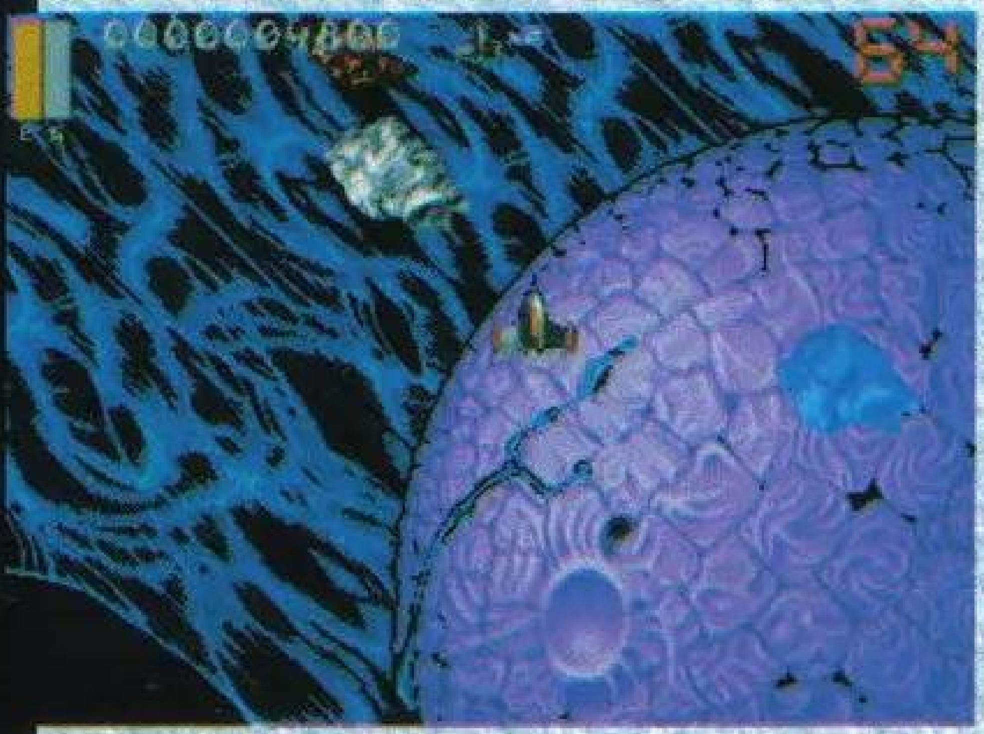
NOT ENOUGH MEMORY

Herkese merhaba. Bu ay maddelerle Game Show tanıtımı yapacağım. Özgür askere gitti geldi, adam oldu, Emin ona köşe verdi. Ali Çalık askere gitti adam madam olamadı hiç bir şey olamadı, izne geldi beni aramadı, haber vermeden yine gitti. MAC korktu kaçtı "Banane ben yazmıcam" dedi. Levent beni taşıdı ödeştik (Biz birbirimizi hep taşırız). Engin aynı Engin, Emin küstü, izin vermiyor. Gelelim Mert'e, HDisk'te yer açmak için benim oynadığım EOB3'ü sildi (Save'leriyle birlikte) kınadım onu dikkatsiz Mert. Zebani'yi görmedim bile. Şamo bütün gün yatıp uyuyor (Hadi kurtuldunuz yine). İşte böyle. İstanbul bu yaz çok güzel sakın tatile filan çıkmayın ben böyle yapıyorum. Hadi görüşürüzzzz...

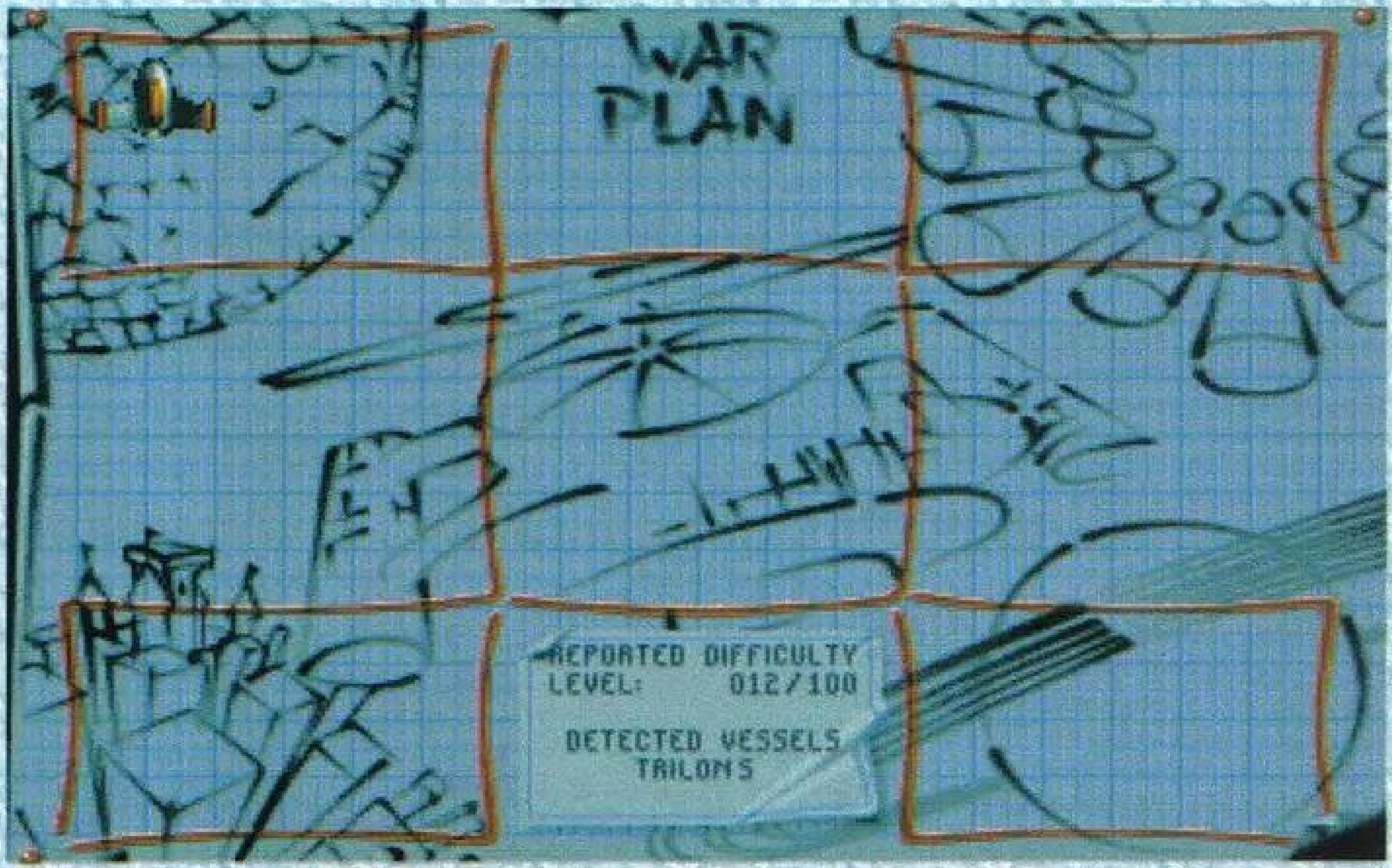
⊠Serkan Uybaş

STARDUST

Yine eskilerden, ekol olmuş bir oyun açıklamasıyla geliyorum karşınıza. Aslında ben SuperStarDust'ı daha çok beğeniyorum ama o oyun bu köşeye göre değil. Oyunumuz güzel bir intro ile başlıyor. Sonra bir menüye giriyorsunuz. Menüde ses ayarları, grafik ayarları, tünel (ileride bahsedicem!) ayarlarını ve oyuna kaç hakla başlayacağınızı belirliyorsunuz. Eğer ses kartınız varsa oyundan çok daha fazla zevk alacağınızı rahatlıkla söyleyebilirim. Oyunda toplam beş seviye var. Her seviyede toplam altı bölüm bulunuyor. Oyunu bitirmek için bu beş seviyeyide tamamlamanız gerekiyor (Heralde öyledir ben bitiremedim). Laf aramızda oyun çok zor. Hele tünel (burada değil daha ileride bahsedicem!) bölümleri adama kafayı çizirtiyor. Nerde kalmıştım,

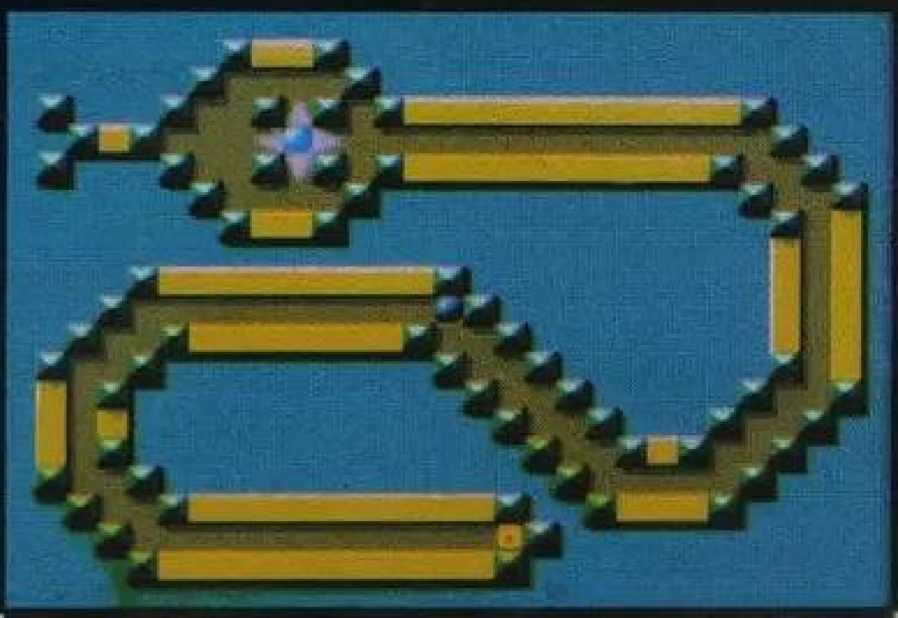


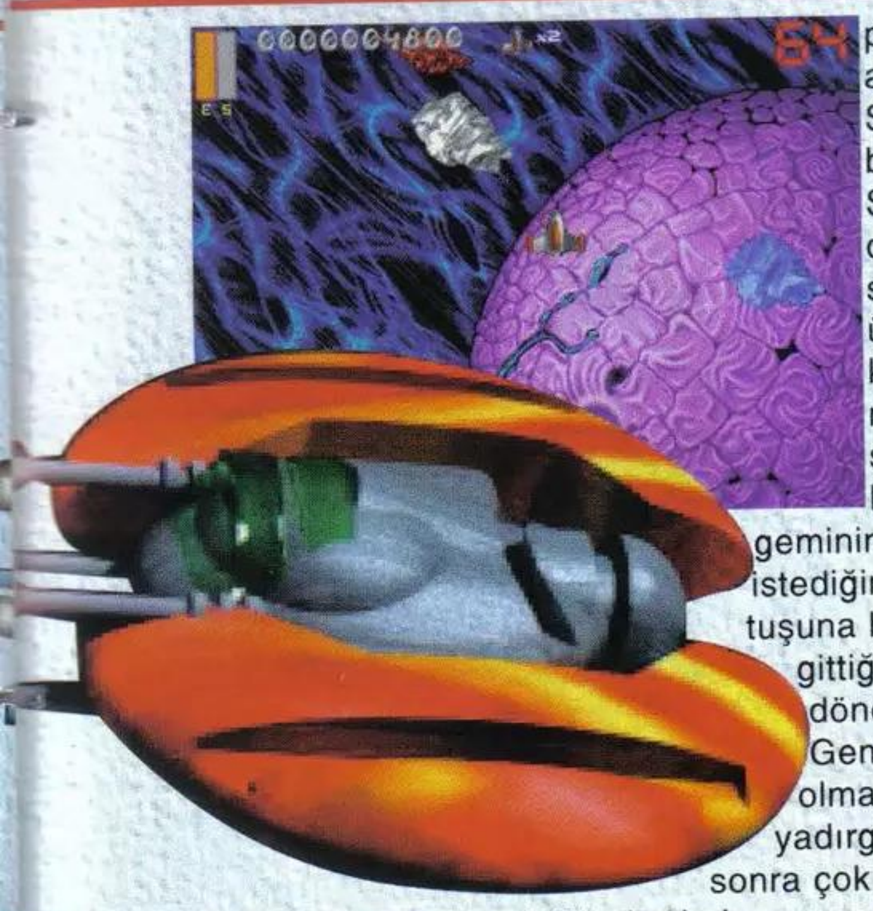
oyuna başladığınızda ilk seviyenin hangi bölümünü oynayacağınızı seçiyorsunuz. Bölümü seçmek için geminizi hareket ettirin. Bu sırada ekranın alt kısmında o bölüm ile ilgili bilgiler yeralacaktır. Bölümün zorluk derecesini yüzde olarak LEVEL ile belirtilen sayıdan öğrenebilirsiniz. Ayrıca o bölümde karşınıza çıkacak özel bir düşman varsa ne olduğunu ve bu bölümden silah alıp alamayacağınızı yine buradan öğreniyorsunuz. İlk başlarda silahınız güçsüz olduğu için en kolay bölümlerden başlamanızı tavsiye ederim. Şimdi oynayacağınız bölümü seçip savaş ekranına geçelim. Bu ekranda kendinizi bir meteor yağmurunun altında buluyorsunuz. Her taraftan üzerinize meteorlar geliyor, ayrıca ekrandan kaybolmak üzere giden meteorlar ekranın ters tarafından tekrar geliyorlar. Yani ekranın üstünden çıkan meteorlar altından, sağından çıkan meteorlar solundan tekrar ekrana giriyor. Bu anlattıklarım sizin geminiz içinde geçerli. Yani savaştan kaçış yok. Değişik renklerde meteorlar karşınıza çıkabilir. Bunlardan en zayıfı beyaz olanlar, en güçlüsü ise altın sarısı olanlar. Meteorları vurdukça daha küçük parçalara ayrılıyorlar. Bu küçük parçaları vurduğunuzda ise daha da küçük parçalara ayrılıyorlar. En sonunda da yok olup gidiyorlar. Esasında hepsi yok olmuyor bazıları üzerinde harf olan altın renkli diskler bırakıyor. Bu diskleri aldığınızda size faydalı olacak bazı şeyler elde ediyorsunuz. Bu harfler sırası ile **X:** Extra bir hak, **Kalp:** Enerjinizi full yapar, **B:** Bomba, ekrandaki bütün meteorları yok eder. **G:** Gun power, silahınızın gücünü artırır, **E:** Engine



MEGAMAZE

Zaten uzun zamandır zeka oyunu açıklamıyordum. Bu oyun şimdi yerine cuk diye oturdu. Efendim oyunumuzda toplar var. Bu topları birbirine değdirmeden mavi topu deliğine sokmaya çalışıyorsunuz. Oyunun ana fikri bu. Ancak işin püf noktası topların hepsinin birden aynı hareketi yapması. Yani bir topu sağa götürmek istediğinizde topların tamamı sağa gidiyor. [illegible] karşısına bir engel çıkana kadar. Böyle olunca topların çarpışma olasılığı artıyor haliyle. Toplar birbiriyle çarpıştığında patlıyorlar. Siyah toplar patladığında bir sorun yok ama mavi topunuzu patlatırsanız o bölümü yeniden oynamanız gerekir. Bölümler ilerledikçe çok daha karmaşık çok daha değişik olaylarla karşılaşacaksınız. Sıkılmadan oynanması gereken bir oyun, oyunda yüzden fazla bölümü var. Sıcak yaz ayları nihayet geldi. Ancak bizim için değişen fazla birşey yok yine aynı çalışma temposu. Sıcak hava daha fazla terleme ihtimali demek. Bu da kimsenin hoşuna gitmiyor. Engin hariç daha çekici oluyormuş. Onu bunu bilmem ben tatil istiyorum. Not: Giriş yazısıyla [illegible] farklı tarihlerde yazılmıştır. Geçen süre içerisinde [illegible] [illegible] [illegible] [illegible]





power, motorların gücünü artırır, **S:** Shild, Geminizin Shild'ini (ileride bahsedicem) artırır. **P:** Sadece puan. Eğer diskleri almazsanız bir süre sonra disklerin üzerindeki harf bir alt kademeye iner (Yani mesela B varsa bir süre sonra G olur). Geminizi hareket ettirmek için geminin burnunu gitmek istediğiniz yöne çevirip ileri tuşuna basın. Durmak için ise gittiğiniz yönün tam tersine dönerek gaza basın. Geminizin kumandasını alışık olmayanlar ilk başta yadırgayabilir, ancak alıştıktan sonra çok kolay olduğunu anlıyorsunuz. Bazı bölümlerde karşınıza silah çıkıyor bu silahı alın. Şimdi **TAB** tuşuna basarak silah menüsüne girin. Sağ sol tuşları ile silahı seçin silahın üzerindeyken **Space**'e basılı tutarak sol yapın artık bu silah aktif hale geçmiştir. **Space**'e basılı iken sağ yaparsanız aldığınız **Gun Power**'ların bu silahı güçlendirmesini sağlamış olursunuz. Eğer üzerinize gelen düşmandan kaçmanız mümkün değilse o zaman geri tuşuna basarak **Shild**'i aktif hale getirebilirsiniz. Ancak unutmayın **Shild** sınırlı. Verilen süre içersinde bölümü tamamlayamazsanız sizi kötü bir süpriz bekliyor. Bölüm geçtiğinizde enerjiniz doluyor. Ancak bölümü geçemez de bir hak verirseniz, o bölümü baştan oynamanız gerekir. Her sektörün sonunda bir büyük canavarı öldürmek zorunda kalıyorsunuz. Bu canavarı da öldürdükten sonra tünel bölümüne geçiyorsunuz. Tünel bölümü bana çok zor geldi ama geçmeyi başardım. Bu bölümde sadece üzerinize gelen mayınlardan kaçıyorsunuz hepsi bu. İşte size kudurtucu bir oyun ama 4MB'ı olanlar için. Hadi iyi eğlenceler.

SUPERSPEED

Dört tane küçük araba bir piste çıkmışlar ve yarışıyorlar. İster iki kişi ister bir kişinin oynayabildiği bu oyun sizi saatlerce bilgisayar başına bağlayacaktır. Shift tuşlarından birine basarak dört değişik renkteki arabalardan birini seçin. Bu bastığınız tuş aynı zamanda sizin arabanın gaz tuşu olacak. Shift'in yakınlarındaki tuşlarda sağ ve sol tuşları. Örnek vermek gerekirse araba seçerken sol shift tuşuna bastıysanız Sol Shift tuşu gaz, X tuşu sol, C tuşu sağ olacaktır. Durmak içinse parmağınızı gazdan çekmeniz gerekiyor. Bu arada Stardust'ı bitiricem diye sanırım kafayı yiyeceğim. Şu tünel bölümlerini biri bana geçsin başka bir şey istemiyorum gerisini ben hallederim. Ayrıca yazlığa, tatile falan gitmeyin İstanbul çok güzel. Oturun yazınızı filan yazın (Köşe yazarlarında görülen klasik kararsızlık sendromu). Acı yok... Acı yok... Şey yani sıcak yok... Sıcak yok...

HOBBY COMPUTER

KALİTE GÜVENCE SERVİS

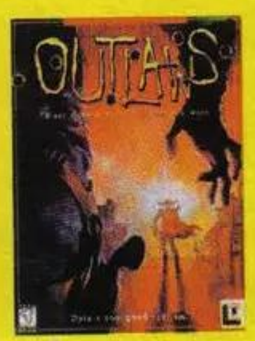
-CD DEĞİŞİMİ

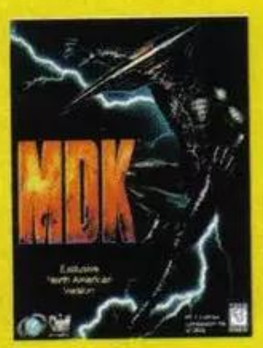
-EN YENİ DİSKET VE CD OYUNLARI

-UPGRADE

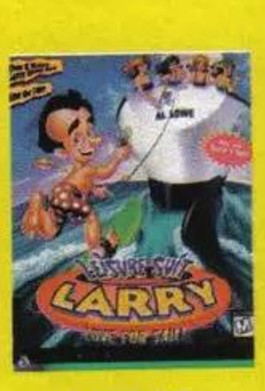
HER 3 MİLYONLUK ALIŞ-VERİŞİNİZDE SÜRPRİZ BİR HEDİYE

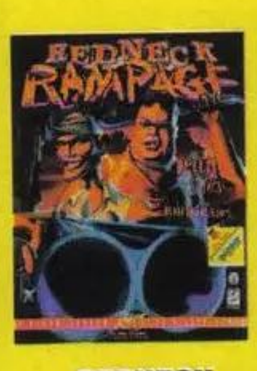
NEED FOR SPEED 2

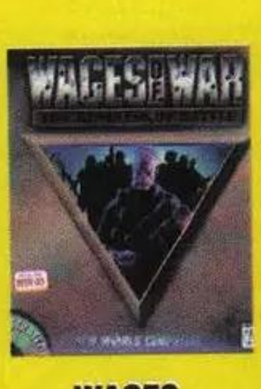

OUTLAWS


M.D.K.

THEME HOSPITAL


LARRY 7


REDNECK RAMPAGE


WAGES OF WAR

KICK OFF 97

Adres: Sinanpaşa İş Merkezi No:6 Beşiktaş / İstanbul
Tel: 212. 259 45 77

CHEATS

SıkıntıM: Uf ya Uf. Bu ay ne kadar da sıkıntı dolu geçti. Kendi kendime konuştum durdum bütün ay: "Battı balık yan gider", "Ben ne saçmalıyorum, nedir lan bu?", "Olmuyor işte, zorlamasana. Olgun ol olm", "Kasma, duygularıma göre mi davranayım,yoksa mantığım ne diyor?", "Saat kaç oldu?", "Nasıl olacak bu işler"... Ve GameShow! Mac gitti. Sanırım uzun süre tartışılacak, niye gitti, nereye gitti, iyi mi oldu kötü mü, dergi n'olacak şimdi, gibi gibi... Mac'e sorarsanız (editörün yazısını okuyun derim), kendisi Almanya'dan derginin bütün yükünü çekerken burada onun istekleri karşılanmadı ve derginin görünüşü güzelleşirken içeriğinin kalitesi düştü. Ve bu problemler ona GameShow'u bırakma kararı aldırdı. Haklı mı, haksız mı? GameShow'un ilk sayılarında Timur'la ben, dergi ile ilgili herşeyi, dosdoğru bir şekilde yazardık: O ay kaç tane fotokopi çektik, kaç tane sattık, maddi konular ve duygularımız, düşündüklerimiz. Ve GameShow hep bu anlayışla yaşadı. Bence bu dosdoğruluğu göstermenin şimdi tam sırası. Ama bu kez benim yazdıklarım tamamen kişisel düşüncelerim olduğu unutulmasın: Mac, GameShow için büyük bir kazançtı. Bu dergiye kattıkları, başarısı ve emeği hiç kimse tarafından yadsınamaz. Fakat unutulmaması gereken şey GameShow'un bir kişi ile bütünleştirilemez olmasıdır. Bütünleştirenlerin -zaten- GameShow ile yolları ayrılmıştır sanıyorum. Biz GameShow olarak yolumuza devam ediyoruz. Gelenlerle, kalanlarla...

Hayatımız, kendimizi bir yerlere bağlayıp, ipler gerginleştiğinde de düğümleri çözüp değişik yollarda kendimizi aramakla geçecek. Hayatımız bu yollar ve yollarda konakladığımız yerler olacak. İlişkiler yaşanacak ve bitecek. Sürüklemenin, heyecanımızı kaybettiğimizi kendimize söyleyememenin, bağımlılığın acısını çekmenin hiçbir anlamı yok. Hayatım **"anlam"** yaratabildiğim sürece sürüklüyor beni.

iletişiM: İki aydır bana ulaşan mektuplarınız, fakslarınız ve mail'larınız birikmiş, çekmecemde. Gönderdiğiniz cheat'lerin çoğunu yandaki kutularda bulabileceksiniz ama çekmecemdeki karışıklıktan dolayı (benim saflarımda herşey gerçekten çok karışık bu sıralar) hangi cheat'i kimin gönderdiğini yazamadım, kusura kalmayın artık. Ama işte sizlerden bana ulaşanlar (alfabetik ya da maneviyatik bir sıra izlemeden -yine- karışık olarak): **Fatih** (Uysal), eskilerden kim kaldı, sen bayağı istikrarlı çıktın; **Can** (Sabah) seni de "düzenli cheat gönderenler" klubüme üye yapacağım, hatırlat; **Umur** (Çullu) "edeleli" cheat'lerini her zaman beklerim; **Oktay** (Ege Kozak) kısa kesme olm mail'ları, uzat uzatabildiğin kadar, sadece cheat istemiyorum ki ben, laf olsun, muhabbet olsun da istiyorum; **Fırat** (soyadini yazmamissin) bişey değil, sen de sağol; **Korhan** (Deliceoğlu) NFS2 başımızı bayağı ağrıtacak daha; **Sedat** (Sever) sen de NFS2'cilerdendin dimi; **Hüseyin** (Gürel) iyi bir çalışma, devam etsin diyorum; **Göktan** (Koçyıldırım) o yayınlandı be abim (ehue); **Tolga** (Erman) sana da sağol, ama devam; **Aykın** (Çakaloz) sana kısaca Duke diyebilir miyim; **Cahit** (Çercioğlu) eywallah usta; **Kaan** (Demirtaş) senin mail karışıklığa kurban gitti, sana ancak bir selam yollayabiliyorum; **Önder** (Burak Eryüz) mektubundaki emek çok duygulandırdı beni, Larry7 sana aitti dimi; **Çınar** (Çulfaz) senin mektubunla birlikte ilk kez burada mektuplara cevap olayına giriyorum: 1.Cheat'leri nerden bulduğumu söylersem işsiz kalmaz mıyım ama anladığın üzere arkadaşlar sağolsun cheat'siz bırakmıyorlar beni, 2.NBA97 için bildiğim bir cheat maalesef yok, bilip de söylemeyenin..., 3.Fifa97'den çekmedi NFS'den çektiği kadar, bu iki oyunu cheat köşesiden sınır dışı ediyorum, 4.NFS2 cheatleri yayınlandı bile, 5. Time Commando kodlarını oyun esnaında herhangi bir ekrandan girebiliyor olman lazım. Eywallah; **Aytuğ** (Gençoğlu) DD2 cheat'i çalışmıyo mu, walla oluyo böyle arada, kızma bea, söyledim çocuklara araştırıyorlar, sen mektubu yazdıktan iki ay sonra bana göndermişsin ben de mekubunu aldıktan iki ay sonra cevaplıyorum (intikam,ehue); **Aydın** (Uygun) ne Bureau 13 mü, sayı 4, 28-4=24 ay, 24/12=2 sene, walla hatırlamıyorum billa unuttum, fantasmagoria'yı da açıkladık 26. sayıda; **Efe** (Aydal) dikkat ettiysen MAX'ı ben açıklamıştım dergide, bence de iyi bir strateji, eylemlerini bekliyorum; **Ahmet** (Simitoğlu) mektubun bugün (yazımı yazdığım bu sıkıntılı gün) elime geçti ve bir solukta okudum, umarım mektup konusundaki kararından caymazsın, ben bekliyorum...NOKTA

☒Mert Topçu

REDNECK RAMPAGE

Doom gibin yağmuru devam ediyor. Ama kalitelisiz oyunlar değil hani: outlaws olsun, Redneck olsun... Redneck Rampage, mavra oyun canım, hem komik hem doom gibin, hem de vahşet:

RDALL-herseyi verir (anahtar,cephane,health etc)

RDBETA: "Eat me!" yazar

RDCLIP: Noclipping Mode ON/OFF

RDDEBUG: Debug mode ON/OFF

RDELVIS: "Elvis Lives!" yazar

RDGUNS: Bütün silahlari verir

RDHOUNDDOG: "Elvis is dead!" yazar

RINVENTORY: Bütün inventory i verir

RDKEYS: Bütün anahtarlari verir

RDMAXX: "Maxx rules" yazar

RDMONSTERS: No Monsters ON/OFF

RDMOONSHIN: XXX Moonshine mode ON/OFF

RDRAFAEL: "For your grandpa!" yazar

RDRATE: Framerate gösterir

RDSHOWMAP: harita

RDSKILL#: Skill degistirir (# =1 ile 4 arasinda olmali)

RDUNLOCK: Bütün lock' lar unlock olur

LEISURE SUIT LARRY

LOVE FOR SAIL

Bu ay tam çözümü ile Muder arkadaşımız aramıza katıldı: Selamlar Muder. Mavra Adventure olan Larry 7 ile ilgili mavra cheatlerimiz var:

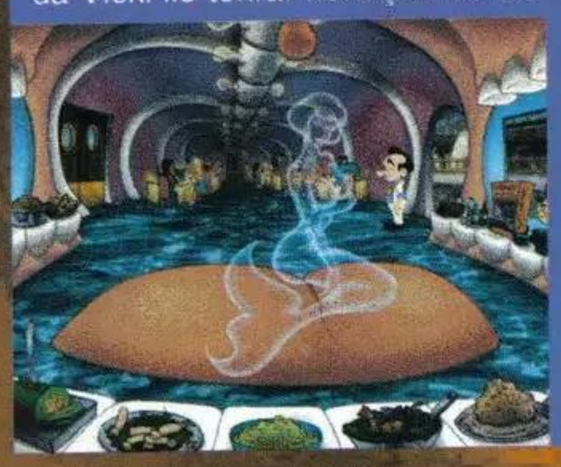
*Dewni Moore ile zar oyunu oynarken CRTL+C kombinasyonu ile onun elini görebilirsiniz.

*Annette'e hayat sigortasını vermeden önce sol tarafta hanımları kucaklyan beylerden üçüncüsüne tıklayın ve Other seçeneği ile "unzip" yazın. Annette'nin zilini çaldığınızda bakalım neler olacak?

*Juggs grubu konserini tamamlayınca konser sahasına gidin, sahneye çıkıp sol tarafa gidin ve miksere tıklayarak "feel" yazın. Drew ile bir daha konuşun ve sonucu görün.

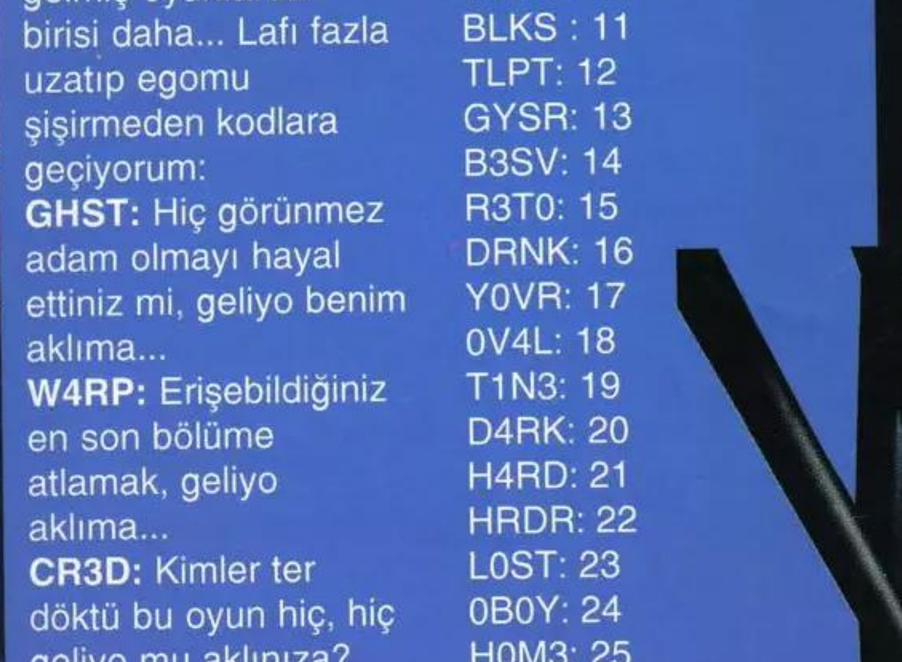
*Ballroom'a girin veLarry'e tıklayarak Other'dan "dream" yazın. Larry'nin Jamie ile düşlediklerini görmek çok hoş doğrusu.

*Kütüphane görevlisi Victorian'ı -seksi- Vicki'ye çevirdikten sonra biligasyarın monitöründe Larry 6'dan bir duş sahnesi izleyecekswiniz. soldaki adama CTRL tuşuna basarak tıklarsanız da Vicki ile tekrar konuşun derim.



NORSE BY

Ve işte, bilgisayarcınız a daha dün gelmiş oyunlardan birisi daha... Lafı fazla uzatıp egomu şişirmeden kodlara geçiyorum:
GHST: Hiç görünmez adam olmayı hayal ettiniz mi, geliyo benim aklıma...
W4RP: Erişebildiğiniz en son bölüme atlamak, geliyo aklıma...
CR3D: Kimler ter döktü bu oyun hiç, hiç geliyo mu aklınıza?
Ve bölüm kodları:
NTRO: 1
1STS: 2
2NDS: 3
TRSH: 4
SW1M: 5
W0LF: 6
BR4T: 7
K4RN: 8
B0MB: 9
WZRD: 10
BLKS : 11
TLPT: 12
GYSR: 13
B3SV: 14
R3T0: 15
DRNK: 16
Y0VR: 17
0V4L: 18
T1N3: 19
D4RK: 20
H4RD: 21
HRDR: 22
L0ST: 23
0B0Y: 24
H0M3: 25
SHCK: 26
TNNL: 27
H3LL: 28
4RGH: 29
B4DD: 30
D4DY: 31



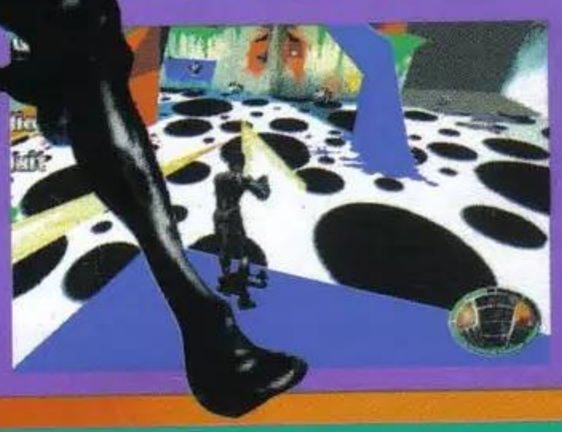
NORSE WEST

POD

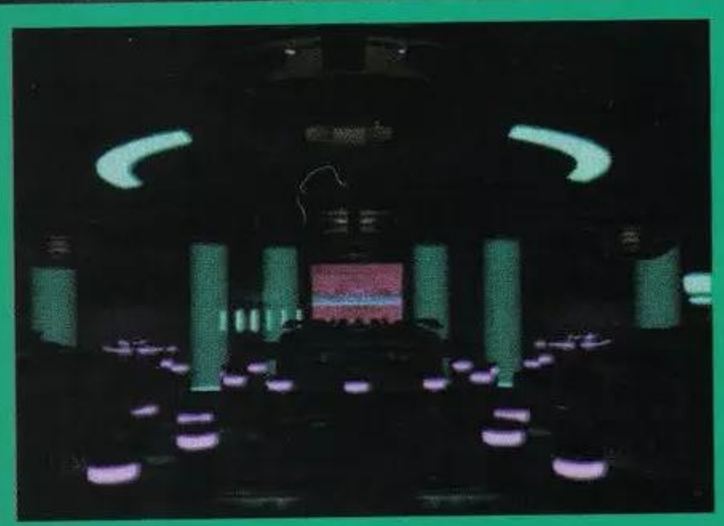
Eften püften bir yarış oyunu olan POD için oyun sırasında aşağıdaki kodları yazabilirsiniz:
LABEL: Sürücünün ismini acaip merak ediyorsunuz değil mi?
RETRO: Arka görünüş.
GARAG: Arabayı tamir etmece.
MAP: Harita.

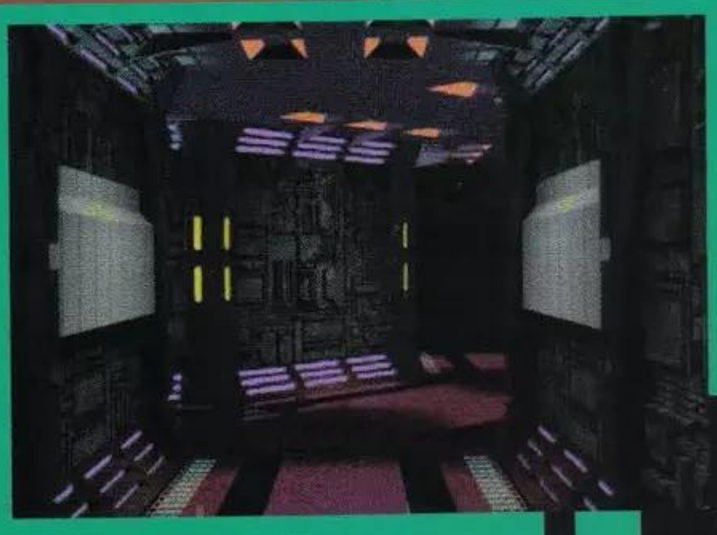
MDK

Açılımını ben dahil (!!) çok az kişinin bildiğini tahmin ettiğm Murder, Kill, Death yani kısaca MDK için takıldığınız yerlerde yardımcınız olacak cheat kodlarını çalıştırmak için...
F1 tuşu ile Help ekranını görünce aşağıdaki kodları girebilirsiniz:
HEALME: İyileştir beni.
INEEDABUGGUN: Silah gücünü yükseltir.
NASTYTHOTTHANKS: El bombası gücünü arttırır.
HOLOCURTISFUN: Decoy'un gücünü arttırır.
TORNADOAWAY: Twister...
ILIKETOLOB: Üff, mortar'ın...
KILL: Ben sonunda ölüm olmayan intihara "intihar" demem.



IMPERIUM GALACTICA





Cheat köşesinin meg'alomanyak bir köşe olmasını sağlayan cheat'lerden bir yenisi daha... Oyun elimize daha yeni geçti ama cheat kodları işte burda: Oyun sırasında SHIFT'e basılı tutarken **KAROLY** yazın. Böylece kodları aktif hale getirmiş olabilirsiniz. Bundan sonra yapmanız gereken aşağıdaki cheat tuşlarına !! basmanız:
c: tüm koloniler ve buluşlar; **c:** ikinci basışınızda gezegenler için cheat yapar; **v:** krediniz +100.000, **5:** Rank 1 (LT); **6:** Rank 2 (CPT); **7:** Rank 3 (CMDR); **8:** Rank 4 (ADM); **9:** Rank 5 (Gr ADM).
Yalnız cheat tuşlarımızın yan efektleri olduğunu söylemem gerek: Örneğin, rankınızı 5'e yükselttiğinizde tüm galaksinin haritasını görebiliyorsunuz. Filonuzu, haritada cheat kodları kullanmadan görmemeniz gereken yerlere götürmeye çalıştığınızda da rank'ınız 1 oluyor ve filonuzu kaybediyorsunuz. Cheat kodlarını denemeden önce oyununuzu save edin derim, ben!

KKND

Kolay dedik, işi biliyorsanız almayın dedik, yanlışlıkla 90 küsür verdik, bir sürü real-time strateji türedi birçok seçeneğiniz var dedik, siz hala KKND'yi almakta ısrar ettiyseniz, bari cheat'lerine de bir göz atın bakalım:

Bir Hex Editoru ile bir savegame i açıp ilk satırını (O ilk satır bundan hiç farklı değildir : 00000000 - 0100 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000) 00000000 - 0100 0000 0000 0000 FFFF FFFF FFFF 0000 olarak değiştirin. Sonra kayıt edip oyundan o file i çalıştırın. Bu size yüksek sayıda kaynaklar (para,...) verecektir. Bizzat test edilmiş olduğunu hatırlıyorum. Biliyorsunuz bu ay isim hafızam kayboldu. Bunu bana gönderen arkadaş umarım İletişim kutumda teşekkür etmişimdir sana.

ID 4

Filmini gördünüz mü? Valla ben görmedim. Hayatta gitmem Hollywood filmlerine. Bi yanlışlık oldu (aslında yanlışlık da değildi, demokratik bir oylama sonucunda grup kararına uymak durumunda kalmıştım) The Arrival'a gittim geçenlerde. Kusuyodum az daha, ön koltuğa (ve anladım ki: Yaşasın Monarşi!). Hemen öbür seans Peter Greenaway'in "Tual Bedenler" ini görüp kendime anca gelebildim.

İsim olarak RADARMY yazıp ana ekrana gidin. Ve aynı anda CTRL+RIGHT SHIFT+8 tuşlarına basın. Cheat menüsü görmek istiyorsanız tabi. Bu arada oyunu da filmi kadar iğrençmiş!

OUTLAWS

Yaw bi ayıbımız oldu geçen ay düzeltelim bakalım: Outlaws'ın kodları dedik, meğer eksik bırakmışız listeyi. İşte tekrar Outlaws olayına gireceğiz...

OLAIRHEAD: Lisedeki aşkımdı benim FLY; **OLASH:** Limitsiz cephane; **OLCDS:** Harita; **OLFPS:** Frame sayısı; **OLGPS:** Koordinatlar; **OLJACKPOT:** Elde avuçta ne kaldıysa artık; **OLPOSTAL:** Ağızlarına kadar dolu silahlar; **OLREDLITE:** Düşmanlar donmuş; **OLZIP:** Teleport olayı.

Ve bölürmleri geçmek için:

olhideout, oltown, oltrain, olcanyon olmills, olsimms, olminer, olcliff, olranch...

bigBEN

San Fransisco'nun gürültüsü, trafiği, evsizleri ve siren seslerinden sonra "Redwood City" gözümüze ve özellikle kulağımıza çok hoş geldi. Etrafta ne çekik gözlüler, ne Meksikalılar ne de El Salvadorlu'lar vardı.Saf Amerikalılar. Zaten hep derlerdi, "gerçek Amerikalılar şehir dışında yaşar" diye. Hakikaten doğru imiş. Redwood City'de her yer yemyeşil ve o yeşilliğe uygun bir şekilde sessiz. Etraf son model araba dolu ama arabaların sahipleri etrafta değil. Çevreyi kısa bir incelemeden sonra farkettik ki burada ulaşım da yok. 45 dk.'da bir kalkan otobüsler tek çözüm eğer siz de arabası veya bisikleti olmayan ender azınlıktansanız. Zar zor konuşan ve başını genelde okuduğu kitaptan kaldırmayan kusmuk suratlı kızın yardımı ile gitmemiz gereken yere ulaştık. Araba ile 8 dk. süren yolu biz otobüs ile 30 dk.'da aldık. Burası da araba ve yeşillik dolu bir yerdi ve işte 306 no.lu bina: "3Do" firması burada. Tek katlı binaya yaklaştığımda Ebru'yu kapının dışında bıraktım. Ben de "3Do" logosunun kapladığı kapıyı iterek içeri girdim. Informasyon da duran çocuğa "John Hanke"'nin beni beklediğini söyledim. Telefonu açtı ve oturmamı birazdan John'un geleceğini söyledi. Informasyon masasının arkası "Merdian 59" adlı oyunun afişleri ile dolu idi. Yan taraf ise "Heroes of Might & Magic" ile. Birazdan John gözüktü. John oranın Internet Müdürü falan gibi bir şeydi. Üzerinde mükemmel bir 3Do tişörtü ve sıcak bir gülümseme ile bana yaklaştı ve masasına doğru ilerlemeye başladık. O kısa yolculuk boyunca her tarafı kesmeye calıştım. Bütün duvarlar afişler ve maketler ile kaplıydı. Açık ofis şeklinde dizayn edilmiş bir yerdi calıştığı yer. Yani oturunca kimse kimseyi görmüyor ama ayağa kalkınca herkes herkesi görüyordu. Herkesin kendine ait bir bölgesi vardı. John ile (ümitsizce) biraz iş konuştuktan sonra bana ofisi gezdirdi. Her masaya uğrayıp kimin ne iş yaptığını ve ne gibi software'ler kullandığını falan anlatti. Şu an ki en buyuk projelerinin ise "Meridian 59" adlı oyunun Internet'ten oynatmak olduğunu anlattı. Bayağı bir aboneleri olduğu falan gibi bilgiler verdi.Herkes beni güleryüz ile karşıladı ve ortalama herkes 3Ds Max kullanıyordu... Bu Salı araşmak üzere ayrıldım 3Do'dan. Herhalde bana kontratlı olmak üzere bir iş verecekler. Firmayı gezerken masaların üzerinde bir sürü oyuncak, canavar eskizleri, maskeler, su tabancaları falan gördüm, hatta çalışanlardan birisi bir balta üzerinde çalışıyordu ve kıvrımlar hakkında bir arkadaşı ile tartışıyordu. Düşünsenize benim böyle bir işte calıştığımı ve annemin beni ziyarete geldiğini. "Zavallı olm, hala olgunlaşamamış, bunun dayısı da böyle idi zaten, ben naptim da Allah bana böylesini reva gördü" falan gibi binlerce laf söylerdi. Ama olay bu değil arkadaşlar... Hayal gücünüzün dar insanlar tarafından kısıtlanmasına izin vermeyin. Hayal gücü olmasa, FRP olur muydu, Star Wars diye bir film çekilir miydi? Örneklerin uzadığı yer tamamen hayatımızı oluşturuyor. Hayal gücü ile uçak keşfedildi. Bunların bir rastlantı olduğuna inanmayın sakın. Amerikayı Amerika yapan işte böyle detaylar. Aslında "3Do"yu gezdikten sonra heyecanımı hemen size aktarmayı planlamıştım ama sanırım istediğim etkiyi tam veremedim. Siz son bir söz olarak şunu söyliyebilirim ki bu olay bize uzak bir olay. O huzurlu ortamı yakalamak, o ileri görüşlülüğü ve açık fikirliliği ve o sınır tanımamazlığı yakalamak işte bütün bunlar çok ZOR çookkk !!!

big the "Ammaaaan be koy g...ne" BEN

Kusmuk 1: Polat'ım görüşemiyok. Internet üzerinden OK çalışmaların nasıl gidiyor.

Kusmuk 2: Arzu'ya selamlar burada, his yaptım da!!!

Kusmuk 3: U2 olayına girdim, artık gözlerim açık gitmez...

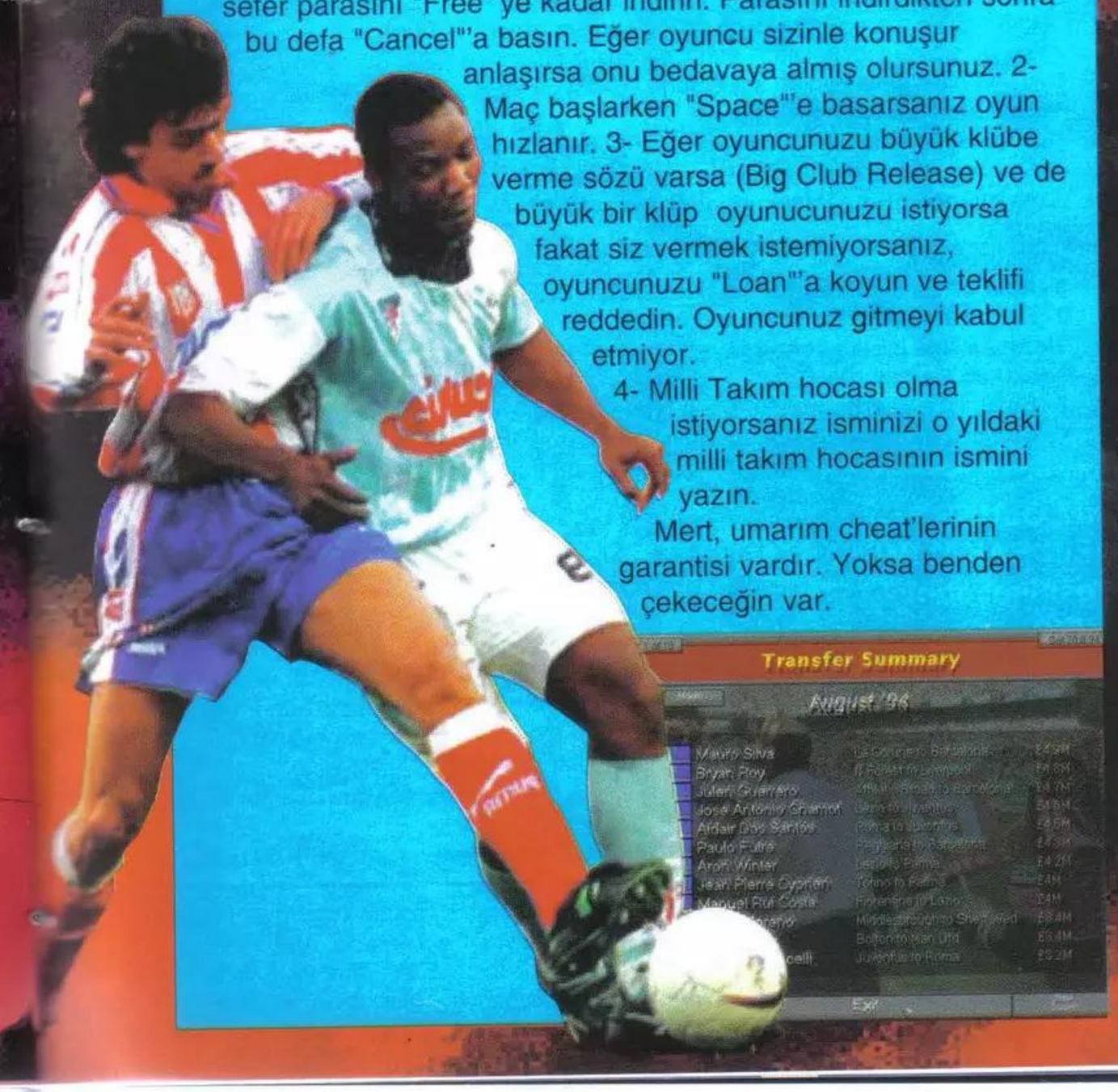
WARWIND

Valla bana gelen mektuplar, mail'lar ve fakslar iki aydır birbirine karıştığından aşağıdaki satırları yazanın ismini bilemiyorum, umarım iletişim kutumda anmışımdır arkadaşımı, ama zat-ı ali'leri diyorlar ki:
"Ben bu hileleri anlamadım tam olarak, yani şey diyodu:
first type ENTER and then type these codes: Yani ENTER mi yazacağız yoksa enter'a mı basacağız...
!the sun also rises: fog neyinden ses yoh,
!golden boy: 5000 kaynak,

!the great pumpkin: kazan kazan ve...
!on a mission from gawd: worker hızlanır,
!pump an ahrn: leader tam prestij (ne demekse),
!show me the way: koordinatlar (???),
!I am the Bishop of Battle: Senaryoyu kazandırır,
!Oh came All Ye Faithfull: Recruiment'ları hızlandırır."

CHAMP. MAN. 2

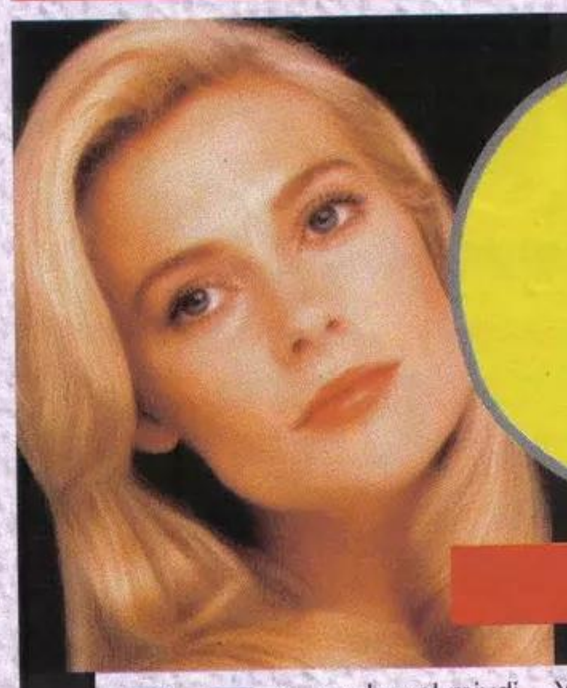
Menajerlik oyunlarını çok sevmeme rağmen, Championship Manager serisini nasıl pas geçtiğimi hala anlayabilmiş değilim. Hemen bu eksikliği gidermem lazım. Patron, bana 2 Championship Manager hazırlasana... Bu arada "son dakika cheat" i olarak taze bir mail aldım. Buyrun, paylaşalım:
Subject: Cheat For Championship Manager 2
Date: Sıcak Bir Haziran Akşamı
From: "mert" <adaşım@buraya.mail.adresi.yazmam.hayatta
To: <mert@gsmnet.com>
Bu cheatler eminim bir çok CM2 bağımlısınısevindirecektir. Ve Mert Ağbi, size bir de mesajım var: Neden CM2 menajerlik sıralamasında 1. değil? Eminim bu soruyu soran bir sürü arkadaşım vardır. En büyük CM2!
1- Bedaya oyuncu almak içinistediğiniz oyuncuya girin. "Approach To Buy" yapın. Parasını "Accept" yapana kadar arttırın. Kabul ettikten sontra "Make Offer" yapın. Sonra "Adjust Offer" yapıp bu sefer parasını "Free"'ye kadar indirin. Parasını indirdikten sonra bu defa "Cancel"'a basın. Eğer oyuncu sizinle konuşur anlaşırsa onu bedavaya almış olursunuz. 2- Maç başlarken "Space"'e basarsanız oyun hızlanır. 3- Eğer oyuncunuzu büyük klübe verme sözü varsa (Big Club Release) ve de büyük bir klüp oyunucunuzu istiyorsa fakat siz vermek istemiyorsanız, oyuncunuzu "Loan"'a koyun ve teklifi reddedin. Oyuncunuz gitmeyi kabul etmiyor.
4- Milli Takım hocası olma istiyorsanız isminizi o yıldaki milli takım hocasının ismini yazın.
Mert, umarım cheat'lerinin garantisi vardır. Yoksa benden çekeceğin var.



BLOOD

Yahu daha oyunu görmedim, ismi kulağıma şöyle bir çalındı, kodlarını da doğruya doğru denemedim, deneyemedim. Full version mu shareware version mu nasıl olacak bu işler bilmiyorum. Alın kodları, açıklamaları deneyin, bulun, bana da anlatın hatta:
Full Version(g tuşuna basıp öyle yazın)
Ammo: Cephane,
God: Atesit değilseniz, tanrı olun,
Guns: Silahların hepsi,
Keys: Anahtarlar,
Shareware (t tuşuna basıp öyle yazın)
BUNZ: Oha, herşey herşey,

CALGON: Bölüm atlamaca,
CAPINMYASS: Görünmezlik diyince aklınıza ne geliyo
CHEESEHEAD: ???
CLARICE: ???
COUSTEAU: Saplık olayına 200 ekleyin (bu arada Captain Coustea vefat etti, çok üzgünüm, ben),
EDMARK: Mazoşizm,
EVA GALLI: Clipping olayını kaldırır,
FORK BROUSSARD: Aney, ne biçim kod len bu?
FRANKENSTEIN: ???
FUNKY SHOES: Superjump olayı,
GATEKEEPER: ???
GOONIES: Harita ayaklarınız altında,
GRISWOLD: Zırh olayında sorun olmasın da,
HONGKONG: Süper süper, cephane olsun, silah olsun...
IDAHO: Bu da süper süper...
I WANNA BE LIKE KEVIN: Alla alla, bu da mı görünmezlik?
JOJO: "Gerçeküstü yaklaşım" Umberto Eco,
KEVORKIAN: Sen git ikinci köprüden atla ve ölme, olacak şey mi len bu?
KEYMASTER: Anahtarlar,
KRUEGER: ???
LARA CROFT: Silah ve cephane mi dediniz?
LIEBERMAN: ??? (amma çok soru işareti cheat'i varmış, ehue),
MARIO: Bölüm atlamaca...
Valla kodlar devam ediyordu ama acaip sıkıldım ben bu oyunun kodlarındaN. Bu kadarla idare edin artık. Hem bizim shareware ile işimiz olmaz. Biz Türk'üz. Kopyalarız olur biter!



ENGİN abla

Her şey hayal miydi... Yoksa ben mi yanlış anladım... Yaşadığımız güzel günler, geceler... O günler ki neşeyle dolu, o geceler ki insanın tekrar tekrar yaşayası gelen... Nasıl oldu bile diyemeden mi bitecekti herşey... Son bir veda... İmkansız mı... Hayat hiç mi insafın yok... Bu kadar mı acımasızsın... Biraz yumuşasan... Olmaz mı... Demek olmaz... Aslında sende de suç yok... Bütün hata benim... Herşeye hiç bitmeyecekmiş gibi sıkı sarılan, benimseyen benim... Eğer ben de senin kadar acımasız olabilsem... Senin kadar olmasada biraz olsun acımasız olabilsem... Hayır diyebilsem mesela arada sırada da olsa... O zaman belki her şey daha kolay olacaktı... Bilmiyorum... Belkide ben yanlış anladım...

Hayal mayal derken koskoca bir ay daha geçti gitti. Tabii ki biraz daha zor geçti. Sebebi malum. Murat Adanç'ın aramızdan ayrılması işlerimizi biraz daha zorlaştırdı. Sayfalar artık uzun Kamer gecelerinde hep beraber yapılıyor. Acemilik dönemimiz geçene kadar biraz zorlanacağız belki ama sizlerin bize destek olacağından emin olmamızın bizlere vardiği güç, bu zorlukları yenmemizdeki en büyük faktör oluyor (cümlede düşüklük varsa kusura bakmayın, sabaha karşı 4:37'de bu kadar uzun bir cümle kurmak bayağı zor oluyor!). Bakalım neler olacak onu önümüzdeki günler gösterecek. Ama GameShow bundan önce olduğu gibi, bugün de "yok arkadaş artık bitti bu dergi batar" diyenleri inatla yalancı çıkartarak dimdik ayakta duruyor, duracak da. (bkz. özellikle mavra board). Bizlerse işlerimize daha sıkı sarıldık bu durumda. Mert'im ile sabahladık bol bol. Sabahları da saat 5'de sokaktaki poğaçacıdan poğaça alıp yedik. İyi de ettik. Belki daha iyi oldu böylesi, belki daha da iyi olacak. O uzaklaştığını söylediğiniz eski underground hava geri gelecek gibi geliyor bana (yoksa şüpheniz mi var!?!). Ama şimdi ne söylesek boş. Zaman var ya zaman. Hani her şeyin ilacı. Herşeyi o gösterecek. Bize düşen de neler olacağını görmek için beklemek ve o zaman kadar elimizden geleni yapmak herhalde.

Bu arada beni inanılmaz bir şekilde rahatsız eden bir konuya değinmek istiyorum. Konu: GameShow'un artık kapitalist düzenin çarklarından biri olduğu düşüncesi. Bu tabii ki benim düşüncem değil sizlerin, daha doğrusu içinizden bazılarının düşüncesi. Tamam yukarıda da söyledim, underground havadan biraz olsun uzaklaşmış olabiliriz. Ama o öğüten, parçalayan, eriten çarklardan biri asla olmadık. Eğer olsaydık bu saatte (4:56 AM) ben burada bu satırları yazıyor olmazdım, Mert sayfa yapıyor olmazdı, Zebani'm de yeni köşesi Overdose (köşenin isminin nasıl bulunduğunu hiç sormayın 4-5 saat brain strorming yaptık ehehe!) için yazdığı hikayede uzay pilotunu aç bırakıp, kendi kolunu yedirmezdi (Emin'im gündüz çok çalıştı, biraz kestiriyor, ha bu arada günlerden Pazar!!!). Hep beraber gider kemancıya eğlenirdik mesela ama buradayız (ve ben Zebani'yi adama kolunu yedirmemesi için ikna edemedim!).

Uzun lafın kısası; GameShow siz aldıkça ve sahip çıktıkça yayın hayatına devam edecek eğer aksi olursa o bahsettiğiniz çarkların arasına sıkışarak kaybolup gidecek. Herkesi sağduyulu olmaya davet ediyorum. Karar sizin!!!

Sevgili Engin Abla,

Bitmeyen dertlerimizin dermanısın sen. Aslında bilgisayarımı aldığımdan beri birçok problemim oldu ama ilk defa sana yazmak aklıma geldi. Aksi gibi şimdide pek fazla problemim yok. (Acaba herkes gibi şıklar halinde mi yazsam?)

1- Bende M.Ö bir Amiga 500 vardı onunla oyun oynamak dışındaki herşeyi yapardım. Pentium oldım oyun oynamaktan başka birşey yok. Bana n'oluyor.

2- Larry 7 de gerçek hayattan daha başarısız oldum. (Ah o oyunda ben olacaktım da...) Tipsiz Larry bi halt yapamıyor (Bana çözümünü ver, ne dilersen dile).

3- Bu ay GAME SHOW abonesi oldum Jagged Alliance II'im oldu bi de 5 tane eski sayım. (Süper hemde çok hesaplı)

4- Şimdi bu J.A.2 orijinalde piyasadakiler patlıcan mı?

5- Levent Göçer'i kınıyorum. Flaying Corps gibi harika bir oyunu açıklayamamış. Ona not: (Tab tuşu ile zamanı hızlandırabilirsin. Zaten yazındaki en büyük problem oydu)

6- 20 yıldır Lands of Lore II'yi bekliyorum. Lütfen Larry için birşeyler yap.

Hakan Tokay

Baldan tatlı çocuğum Hakan;

Madem bu kadar çok problemin var, niye yazmak için bu kadar geciktin ki? Neyse bir bakalım sorunlarına nelermiş.

1- Amiga zamanının hatta tüm zamanların en iyi bilgisayarlarından bir tanesidir. Ama yanlış pazarlama taktikleri ve program desteğinin kesilmesi yüzünden bilgisayar piyasasından yavaş yavaş silinmeye başladı Amiga. Şunu da unutmamak lazım ki, hala işlerinin büyük kısmını -dual Pentium Pro'su olmasına rağmen- Amiga ile gören (Ömer abi saygılar!), evlerinde Amigalarını özenle koruyan (Dede sat artık şu aleti, öldü!) ve PC leri olduğu halde sadece 1 - 2 oyun için (özellikle kick-off2 ve sensible soccer) Amigalarını saklayan kişilerin de az olmadığını unutmamak lazım. Sana n'olduğu konusunda ise en ufak bir fikrim yok!

2- Double Whooper cheese menü, süper seçim, kola buzsuz olacak (mayonezi unutma!). Açıklama bu ay dergide var (Muder'im yazdı).

3- İyi yapmışsın, aferin sana (ehuhe!).

4- JA2 ve abonelere hediye edilen tüm oyunlar, o oyunların türkiye distribütörü Raks ile yapılan ortak çalışma sonucu sizlere ulaştırıldı. Ve tabii ki tamamı ile orjinal (Bora abi kalemi bulduk yemek hala yok!).

5- Levent'e laf yok. Senin sağlığın için tabii! Seni bir esir alıp, uçaklar hakkında ne biliyorsa anlatır ve bu kesintisiz aylar boyu sürebilir.

6- Biz de bekliyoruz. Bir gelse hemen açıklayacağız.

Sevgili Engin Abla,

1- Benim Pentium 100, 16MB Ram, Aztech 16 Bit ses kartı, S3 Trio 64 Vt, 8X CD-Rom ve 1.GB lık HDD'ye sahip bir bilgisayarım var. Ve tabiki o malum W95'im var. (Keşke olmasaydı.) Her neyse ben W95'te oyun oynarken (Fifa 97, Red Alerd, NBA, Sonic, Theme Hospital) belli bir süre sonra oyundan çıkıp W95 ekranının (Başlat menüsünün olduğu yere) geri dönüyor. Bu olaya sinir oluyorum. Arkadaşlarımla oturup oyun oynarken rezil oluyorum. Bunun için ne yapmalıyım?

2- Ben bilgisayarda Video CD ile film izlemeye bayılırım. Ve tabiki seslerinde iyi olmasını isterim. Ama ekranda aldığım görüntüden pek memnun değilim. Bu durumda hangi görüntü kartı, ses kartı ve hoparlörü ve sistemi kullanmalıyım?

Teşekkürlerimle...

Erdem Gezer

Küçük bebeğim Erdem;

1- Bunun birçok sebebi olabilir. Öncelikle ses kartından şüphelen. Özellikle ESS chipsetli (Power Sound, Sound Vision gibi) ses kartları böyle sorunlar çıkartabiliyor. Eğer bir kilitlenme olmuyorsa, sadece desktopa geri dönüyorsa, software problemi de olabilir. Windows'u baştan kurup, ondan sonra problem devam ediyorsa hardware üzerine eğilmeni tavsiye ederim.

2- Mpeg için en iyi çözüm bu iş için olarak yapılmış olan Mpeg decoder kartlarıdır ama şu anda mp3 ve DVD yoldayken Mpeg kart almak pek akıllı bir hareket olmaz. Zaten Mpeg decoderleri emüle eden bir çok yazılım var. Makinenin biraz iyi olması (seninkisi ideal) yeterli oluyor. Tabii küçük bir ayrıntı var ki kesinlikle gözardı edilmemesi gerekiyor; o da CDRom'unun primary IDE portunda master olarak bağlı olması. Şimdi "o da ne?" diyenleriniz olabilir. Eğer bunu soruyorsanız zaten bu sizin kendi başınıza yapabileceğiniz bir şey değildir. En yakın bilgisayarcıya gidip bunları soylerseniz o sizin yerinize bu işi yapacaktır.

Taçsız kraliçemiz Engin Abla,

Görüşmeyeli nasılsın? Sağlığın yerinde mi? Eh benimde iyi sayılır (Red Alert çıktı, biraz daha iyi oldum birde Lightware 3D 5.0'im olsa) Neyse; Ablam sana birkaç sorum olacak. Şu aciz okuruna cevap verirsen, beni bahtiyar edersin.

İşte sorularım:

1- Abla be şu ekran kartlarındaki DRAM, VRAM işleri nedir?

2- Bende 1MB S3 Trio 64 V+ ekran kartı var. Bunu 2 MB EDO S3 Trio 64 V+ ekran kartına install etmek (Ayy!! pardon! upgrade etmek) isterem. Bu iş bana kaç $'a mal olur?

3- 2 MB ekran kartlarında kaç bin (veya milyon) renk var?

4- Bu soru birazcık kişisel. En sevdiğin oyun isimlerini söyler misin?

Şimdilik sorularım bu kadar yenin görüşene dek bye bye!!!

Metin "I allways read excellent quide: GAME SHOW"

ÇATALKAFA

Kadersiz küçüğüm Metin;

Sesin soluğun kesildi. Neredesin, ne yaparsın hiç haber yok. Uğra yine arada sırada buralara.

1- DRAM standart olarak kullanılan Ram çeşidi. VRAM ise ekran kartlarında kullanılan özel bir ram çeşididir. Fiyatı daha fazla olmasına rağmen VRAM'ın performansı DRAM'a göre çok daha yüksektir.

2- Eğer ekran kartının üzerinde buna uygun boş yer varsa 10 - 20$ arası birşeye malolur.

3- 2 MB ekran kartları 16.7 milyon rengi max. 1024x768 çözünürlükte destekler.

4- Strateji: Theme Park, Theme Hospital, Warcraft, Horde. Adventure: Neverhood, Day of the Tentacle. Araba yarışı: Need for Speed I. Zeka - Beceri - Şans: The Incredible Machine (bence herkes oynamalı), Marios Game Galery

BİR DERDİNİZ OLURSA ABLANIZA YAZIN BAKALIM!
enginabla@gsmnet.com
ADRES:
Ihlamurdere Cad. Çelebioğlu Sok.
Akel İşhanı No:2/4-5
Beşiktaş, 80690, İstanbul

ENGİN abla

(mavra) Bridgge Olimpics (üç kuruşluk eşli king bilgimle). Action Adventure: Time Commando, Bermuda Syndrome. Doom gibin: Redneck Rampage (kesinlikle!). Spor: Sportif bir insan değilim.

Evimizin direği Engin Abla,

İbibikler öttükten, güzellik uykularına yattıktan ve hatta uyanıp tekrar öttükten sonra Game-Show yine piyasadaydı. Ben de hemen koştum Beşiktaş'a gittim aldım güzide dergimizi. Bu arada gitmişken(!) Seviye Tesbit Sınavına girdim, çok zevkliymiş öyle her sayfada bir iki soru çözmek. Vahşetti resmen, ara sıra gülmeye başladım. Her neyse sonra geldim Kamer'e aldım bu sayıyı ve Mart sayısı ile bu sayı arasında bir yerlerde kişilik buhranları geçiren sayıyı, başladım okumaya. Oradaki arkadaş beni tanımadı listede de adım yokmuş bir anda Game-Show otlakçısı konumuna düştüm. Neyse sonra adımı falan yazdı bir kağıda bir dahaki sefer için mutlu oldum (bu arada fuar-irc performansına hayran kaldım).

Baktım sen e-mail istersin de biz sorunlu sempatizanların yazmaz mıyız dedim ve işte sorular, sorunlar:

1- Sonunda modem aldım. 33600 Harmony ACF. Rockwell chipsetli, mnp, v42 cart curtlu ve fiyatı ucuz diye hoşuma gitti. Şimdilik performansından memnunum. 24000, 26400 gibi uyuz hızlar bana hiç olmuyo hep maşallah 28800. Boğaziçinden bağlı olduğum halde 2.5 K hız. Acaba 33600 bağlantı mümkün mü? (arkadaşım imkansız diyor)

2- 2 arkadaşım sonunda network kurdular ama server falan yok tabi. Birini de modemi var. Şimdi ben bir şekilde (mesela Çevirmeli ağ) uzaktan o networke girilip ve oyun oynayabilir miyim? Bir (beleş) program tavsiye eder misin?

3- Biosta Ram parity checki açarsam faıl oluyor makine kitleniyor acaba ramlar bozuk mu? Başka hiç problemle karşılaşmıyorum. Hala garantim var sence götüreyim mi makineyi?

4- Windows 95'i yükledim ve bir önceki msdos sürümünü kullanabiliyodum. Sonra kafayı yedi bir daha yükledim ve o seçenek yok oldu. Ben de Dos'u bir daha install ettim, Windows 95'i açamadım bu sefer. Yine W95'i install ettim. Bu arada bir süre Bakırköy Ruh ve Sinir hastalıklarında terapi ve tedavi gördüm haliyle. Şimdi yine msdosu kullanamıyorum acaba NAPCAM şimdi? (komut istemi kullan deme sakin)

5- irc iyi hoş ta bence karşındaki kişinin sadece bir nick'ten ibaret olmadığını ve harbiden bir insan olduğunu unutmamak lazım bence.

6- Şimdi istediğin kadar kullan interneti, fix bi para öde olayındayım. Ben de seçiyorum öyle 30-40 mb en manyak Sierra demosunu mesela gece açık bırakıyorum aleti (işkence!!!), tek güvenim power managment olayı. Monitor, cd-rom falan kapanıyor haliyle. Peki şu harrrr! diye çalışan fanı nasıl kapatırım? Hadi bakalım hodri meydan. Bakalım W95 bunu yapabiliyor mu? Bunu yapan bir shareware falan var mı? (Kablo kesmek cevap sayılmıyor)

7- 2 mb Diamond 3d 2000 sahibiyim. Çok memnunum (Mac çatlasın). Bu aygıtla güzel güzel Mpeg izler miyim? (16 ram, 12x cdrom, pentium 133)

8- Anakartım gigabyte HX 512k, buna MMX sokabilir miyim?

9- Kedi mi seversin köpek mi? Ben zürafa ve ördek severim.

10- Fortunecity.com çok güzel 6mb web alanı verdi bana. Yazın oturup bir site yapcam, sonra da bir yönlendirici ile düzgün adres alacam. Ben cin miyim? Sence güzel bir site nasıl olmalı yani altın kurallar neler? (söz en tepeye sizin siteye link koycam tabii (vıck! ah kaydım pardon))

Lütfen cevapla....

Emrah "Sogrom Eskel'e demiş ki: Raconun batsın!" Irzik

irzik@boun.edu.tr

Küçük e-email canavarım Emrah;

1- Sahip olduğun modem 33.600 hıza çıkabilen bir modem. Kullandığın ISP de (aidata.net) 33.600 bps hızı destekliyor. Bu arada son aldığım haberlere göre (ben black'in yalancısıyım) aidata.net bu ay sonunda 2.5 Mbit çıkışa sahip olacakmış. Şu anda Türkiye'deki en hızlı ISP'nin 2 Mbit çıkışa sahip olduğunu düşünürseniz bu hızı daha iyi anlayabilirsiniz sanırım. Neyse, senin bu durumda 33.600 hıza çıkabilmen gerekir. Eğer bu hıza çıkamıyorsan modemini tanıtırken yanlış birşey yapmış olman gerekir. 33.600 hıza çıkamayacağını söyleyen arkadaşın bu konuda sanırım pek bilgi sahibi değil çünkü 33.600 hızı hemen hemen tüm ISPler destekliyor.

2- Hayır. En azından sizlerin (ve benim!) network bilgimizle hayır.

3- Bu gayet normal çünkü ramlerin parityli değil.

4- Eski dos sürümü (5.0, 6.0, 6.2 gibi) ile 7.0 arasnda pek bir fark yok. Eskisinde çalışan yenisinde de çalışıyor yani! (bak sana komut itemini kullan demedim, ima ettim!!!).

5- Evet, sana bu konuda çok hak veriyorum. Bir de insanlarn o anda odada olan muhabbeti bozmaya yönelik hareketlerini kınıyorum (ben sadece kınıyorum dua edin, elalem nuke'liyor).

6- Maalesef fanı kapatabilen bir shareware yok. fanın kapanması için power supply'ın off olması lazım çünkü o fanın işi power supply'i (güç kaynağını) soğutmak. Biraz daha üstelersen dayanamayıp 'kabloyu kes' diyeceğim (ehehe!).

7- Bu soruyu Erdem Gezer'in mektubuna verdiğim cevapta ayrıntlı olarak açıkladım.

8- Bu yetersiz bir açıklama olmuş. Yani bu board'un MMX destekleyenide var, desteklemiyenide. En iyisi board'unu aldığın yere bir danış.

9- Hiç ayırmam, tüm hayvanları severim (Levent'e (yarlı)duyduğum sevgi ve ilgi bu yüzden olsa gerek!!!).

10- Bence kolay okunabilir olması çok önemli. Mesela bizimki gibi (gsmnet.com) siyah üzerine kırmızı olursa okunamaz olabiliyor! Ama bence ez önemlisi mümkün olduğu kadar çabuk yüklemesi. Bunun içinde hızlı bir server seçip (biz pair'den memnunuz) sayfadaki image'lerin dosya boyutlarını mümkün olduğu kadar küçük tutmalısın.

Bakın ne güzel dergi olmuş değil mi! Demek ki olmadan da oluyormuş. Demek ki olmaz - olmuyor diyenler öyle görmek istedikleri için öyle görüyormuş. Objektif olunca hiç de öyle olmadığı görülüyormuş. Neyse, bunlar derin ve hassas konular, fazla kurcalamamak lazım derim, derim ve kaçarım. Mektup yazın, mail atın demeyi de ihmal etmiyorum. Beni özleyin...

☒ENGİN "ölen ölsün, kalan sağlar bizimdir " ABLA

Binlerce yıl önce Myth Drannor'un çevresine kurulmuş Mythalın gücünü her an ensemde hissediyordum. Buraya gelen bir çok Wizard ve Cleric'in asıl ölüm sebeplerinin buradaki bilimum Baatezu, Tanarri, Beholder veya Dragon değilde kendi büyülerinin olduğu gerçeği beni korkunç rahatsız ediyordu. Şehirden çıkarken aklımda devamlı bu vardı. Neredeyse canlı diyebileceğimiz ve korkunç bir büyü gücüyle oluşan Mythal'ın esrarı beni öylesine çekmiştiki birdahaki sefere sırf onu incelemek için buraya gelmeye karar vermiştim. Ama sırada başka görevler vardı.

Böylece asıl sebebi aile bireylerimin yattığı yeri araştırmak olan bir gezi bani oldukça karlı etmişde oldu. Bulduğum eşyaları hemen Everaska'ya götürüp teslim etmek istiyorum. Ama belki bu Cloak'ı vermem.

Sulmish Robes Of Magical Enhancement
Experience Value: ?
Gold Piece Value: ?

Üzerleri kırmızı ve altın renklerinde değişik şekiller bulunan bu siyah robelar 3 şekilde bulunurlar. İlki cloak of protection +1 gibi çalışır ve onu giyen büyücüye ilk üç seviye büyülerden birer fazla ezberlemesine izin verir. İkincisi +2'lik bir cloak of protection gibi çalışır ve ilk dört seviye büyülerden birer fazla büyü ezberlenmesini sağlar. Sonuncusu ise +3'lük cloak gibi çalışır ve ilk altı seviyeden birer fazla büyü yapılmasını sağlar. Bu verilen bonus büyüler size yapamadığınız seviyeden büyü yapma hakkı tanımıyor. Yani 6.level iseniz ve 2. tip robe giyiyorsanız 4.seviye büyüyü yapamazsınız. Birde elinizde Ring of Wizardry varsa bu bonus büyüleri yüzüğün bonusundan sonra ekliyorsunuz.

Acaba gelecek sefer aile soy ağacına bağlılığım beni nerelere sürükliyecek. Belki de bu sefer beni konsey biryere gönderir kim bilir. Bana gittiğin yerde büyü kullanamszın, büyüler yamuluyor demesinler, bi de Underdark'a git, şu şu Drow'u öldürüp yanlarındaki Mind Flayer'ı da moleküllerine ayırıp gel die bir görev vermesinlerde ne görev verirlerse versinler. Söz yapcam...

Bu ay FRP testini kazanan belli oldu. Kazananın adını yazının sonunda yayınlıyorum. Cevap (17) onyediydi. Birkaç ay sonra yine bir test yapmayı düşünüyorum. Ödül bu sefer ya bir roman ya da bir kural kitabı olucak.

Yine farkettiğiniz gibi büyük aksaklıklar sonucu bu ayda diğer oyun sistemleri hakkındaki yazı çıkmadı. Bu artık kaçıncı erteleme bende bilmiyorum ama artık gelecek aya kesin çıkıcak. Ben yazmaktan bıkmadım siz de okumaktan sıkılmayın.

Size bu ay bir iyi bir de kötü haberim var. Önce hangisini istersiniz? İyiden başlıyalım... Wizards Of The Coast TSR'yi satın aldıktan sonra yayın politikaları konusunda oyuncularında fikrini almaya karar verdi. Bu nedenle kendi web sayfalarında oyuncular için bir anket hazırlamış durumda. Sizde http://www.wizards.com/Misc/TSRSurvey.html adresine uğrayıp anketi doldurun ve sesinizi duyurun.

Kötü haber ise TSR'nin DarkSun dünyasını resmen kapattığı, iptal ettiği. Bu dünyanın kapatılması ihtimali vardı, şimdi kapandığı kesinleşti. Eğer benim gibi bir DarkSun fanatiği iseniz ankette bu konuda şikayetinizi dile getirin çünkü şimdi Amerikada DarkSun'ın tekrar açılması için imza kampanyası başlatılmış durumda.

Değerli Muhammed,

Seni böyle güzel bir FRP sayfası çıkarıp mağdur durumdaki FRP oyuncularını (özellikle bizim gibi) sorunlarını halledip sevindirdiğin için uzun uzun kutlamak isterdim ama o zaman mektubum ancak birkaç sayfaya sığardı. Onun için hemen sorulara ve dolayısıyla sorunlara dalmak istiyorum.

Ben bilgisayarım olmadığı halde Gameshow alıp okuyan ve yine bilgisayarım olmadığı halde bilgisayar oyunlarını ve bilgisayardaki FRPler'i her nasılsa oynayabilen bir bilgisayar oyuncusuyum. Nasıl oluyor demeyin, oluyor işte. Arkadaşlar sayesinde haftada en az dört saatimi bilgisayar başında geçiriyorum. (Yazın bu süre günde dört saat oluyor). Ve sorulara geçiyorum;

1-Lands Of Lore'da cadının ördüğü kırmızı kapıyı nasıl geçeriz? Birde kralı kurtarmak içi bilginden aldığımız reçete gibi notta "Hiç doğmamış bir canlının eti" gibi ıvır zıvırlar yazıyor. Bunları nerede ve nasıl buluruz?

2- EOB3 de kalede aylak aylak dolaşıyoruz. Buradaki amacımız nedir?

3- Benim gibi bilgisayarı olmayan FRPcilerin övünç kaynağı FRP boxları Ankara'da nerede bulabiliriz?

4- Sega ve Nintendo'da bildiğin FRP veya RPG varmı?

5- PC'de Diablo çıktı. Valla grafi ve seslerine diyeceğim yok ama ne yazık ki oyunda içerik yok. Bize önerebileceğin, şöyle kendi gözünden oynadığın, (Lands Of Lore, EOB) gibi doğru düzgün bir FRP veya RPG varmı? Ayrıca DarkSun2'de de hiç iş yoktu.

6- SLAYER'ın son albümünü kesinlikle dinlemelisin. Hele birde FRP oynarken beynine Ice Storm yemiş gibi oluyorsun.

Eveeet...Şimdilik bu kadar. İnşallah mektubuma cavep verirsin bende binbir güçlükle elime geçirdiğim FRP modülüyle tavla zarlı kendi hazırladığım haritada oynadığım FRP'den kurtulur en yakın zamanda gidip doğru düzgün bir FRP box alırım. Ayrıca FRP seven arkadaşlarla yazışmak için adresimi veriyorum.

"WE MUST TRUST THAT THE WELL HAS PRVIDED WHAT WE NEED".

Bol FRPli günler.

Özgür Emrah Koçak, 1.Etap Age Blokları, Buca Apt. 89/6, Eryaman/Ankara

NIERDRE: Selam Özgür. Aslında bu sayfanın gerçekleşemesini daha çok MEG'e borçluyuz. O istemese bu sayfa hiç olamazdı. Aslında bizi uzun uzun kutlayabilirdin hoşumuza giderdi dergicek. Hatta o kadar sayfa kutlama yazıp elini yoracağına bir arkadaşının printerini kullanıp bir dolu kutlama mesajı yazabilirsin. Bekleriz, mutlu oluruz.

Bu konuda inan seni çok iyi anlıyorum çünkü benimde internet bağlantısı olmayan ama hergün saatlerce internete bağlanan bir arkadaşım var. Kısaca arkadaşlar ve onların bilgisayarları sağolsun diyorum ve cevaplarına geçiyorum.

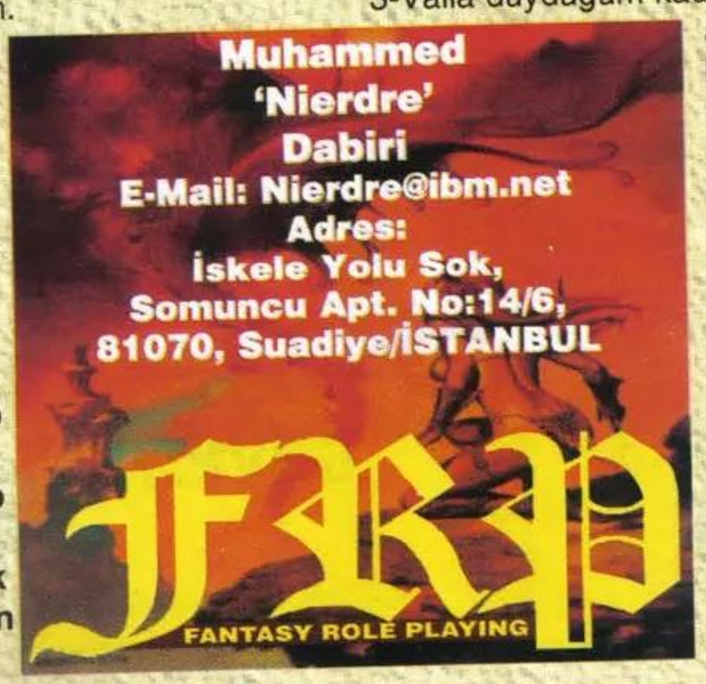
1-Şimdi bu cadının ördüğü kırmızı kapıyı geçmekle ilgili soruna cevap verebilmek için benim önce bu oyunu oynamam lazım. Sana FRP tanrıları arasındaki nefret veya duygusal bağların bitki örtüsü üzerindeki etkilerinin sebebini anlatabilirim ama bu sorunu cavaplıyamam. Etrafımda Lands Of Lore da oynayan olmadığı için bu iki sorunu es geçmek durumundayım.

2-EOB3'de dolaştığın bu yer oyunun başında girdiğin mozole ise burada pek bişi yok. Sadece experience almak için yapılmış bir yer neredeyse. Yine ormanın içinde biryerde seni Myth Drannor'a sokacak geçitlerin olduğu yeri bulman lazım. Eğer sana şifre soran bir yere gelmişsen doğru yoldasın demek. Burayı geçince Myth Drannor'a giriyorsun. Eğer takılırsan Serkan'ın EOB3 yazısının yardımcı olacağını düşünüyorum.

3-Valla duyduğum kadarıyla Ankara'da bir FRP dükkanı açılmış ama ne adresini ne de telefonunu biliyorum. Şu ana kadar bulamadıysan numaralarını verdiğim Ankaralı FRPcileri ara. Sana yardımcı olabilirler.

4- Maalesef yok. Zaten Pc'den başka bilgisayar için hiçbir FRP de yok eski Amiga oyunlarını saymazsan. (Ah ama onlarda ne güzel oyunlardı)

5- Valla ben Diablo'yu çok sevdim. Oyunu bir FRP gibi düşünmedimde, yaratık öldürüp level atlama ve bol bol eşya toplayıp büyü yapma oyunu olarak gördüğüm için çok sevdim. Vakitsizlikten dolayı oyunu 15.katta bıraktim. Galiba Diablo 16. kattaymış. Bitince tekrar baştan başlayıp oynamayı düşünüyorum. Arada bir de olsa, sırf level atlayıp yeni güçlü büyülü eşyalar bulma gibi geyiklere kendimi kaptırıp oyun oynamayı seviyorum. Aslında senin sorun bu değildi ama...



Kendi gözünden oynadığın FRPler senin saydıklarından başka oldukça az. Anvil Of Dawn yanılmıyorsam bu türde idi. Ha bide Realms Of Arkania serisinin üçüncü oyunu Shadows Over Riva var. O da aynen senin istediğin tarzda. Serinin ilk iki oyunu da Star Trail ve Blade Of Destiny' de alabilirsin .
Adresini mektup sonuna ekledim ama bi dahaki sefere telefon numaranı ver. Senin için daha iyi ve çabuk olur.

Sevgili Muhammed,
İlk olarak sana çok teşekkür ediyorum Ankara'daki FRPcilerin telefonunu yayınladığın için (Mehmet Ali ve Emre). Onlarla hemen kontak kurdum ve artık bende bir FRPci'yim. FRP'yi az çok bilgisayar oyunlarında biliyordum. Ama gerçeği bana göre bin kat daha zevkli. Grubumuz şimdilik 5 kişiden oluşuyor. DM'imiz Mehmet Ali. Ben 3. level bir Fighter'ım. Strenght'im 18/08, Constitution 15, Dexterity 15, Intelligence 12, Wisdom 11 ve Charisma 11. Diğerleri ise Paladin, Mage ve Warcleric. Bu arada Mage'imiz Emre- telefonar için tekrar sağol. Şimdi birkaç sorum olacak. Aslında bunları Mehmet Aliyede sorabilrim aa maksat muhabbet olsun.
1- Sence karakterimde (Bono Vox) Constitution'a mı yoksa Dexterity'ye mi önem vermeliydim.
2-Abi ben birtane aslan yavrusu bulmuştum. Şu anda 6 aylık. Fakat benim Animal Training veya Animal Handling'im yok. O aslanı yine de eğitebilirmiyim?
3-En son savaşta bize Lycanthrope Werewolflar saldırdı. Ben 26 Hitpoint'lik hasar aldım ve Mehmet Ali bunları not edip zar attı fakat neden attığını söylemedi. Ben kurtadam'a dönüşeceğimi düşünüyorum. Mümkünse bu hayvanların ne gibi özellikleri olduğunu söylermisin?
4-Şu anda iki tane silahta specialist oldum (Claymore, Long sword). İleride de Claymore da "Master" olma istiyorum. Bunun bana getireceği avantajlar nelerdir?
5- Ben bir tane Fighter's Handbook ve bir set zar almak istiyorum. Bunların fiyatlarını yazabilirmisin acaba?
6-Galiba oyundaki en zor yaratık Tarrasque'mış. Bu yaratığı biraz anlatırmısın.
7- Bir keresinde bana bir hatun gelmişti. Adını unuttum. Büyülüydü ve ben güzelliğine kapıldım. Beni ormanın derinliklerine götürdü ve beraber olduk. Bu birliktelikten daha sonra başıma birşey gelir mi?
8-Thaco'yu ekisye düşürmenin bir yolu varmı?
9-Oyunda ileriki yaşlarda bazı özelliklerimiz düşerken zeka ve bilgeliğimiz artıyor. Benim Int'im şu an 12 ve yaşlandıkça bu artıcak. Peki bir fighter olarak ilerde Mage veya Priest büyüleri yapabilirmiyim.
Şimdilik sorularım bukadar yanıtlarsan sevinirim.
Altay Işığan, Ankara

NIERDRE: Sana da selamlar Altay. Telefon numaralari hiç sorun değil. Benim amacım FRPcilerin birbirleriye tanışmalarını sağlamak zaten. Sen madem bu kadar müteşşekkirsin, sadece bana mektup yazmaya devam et. Bu mektubu ne zaman yazdığını düşünürsek şu an en az 7.level falan olmalısın yanılmıyorsam.
1-Hmm güzel soru. Aslında buna dikkat ederken oynattığın ırka da bakman gerekir. Yani bir elf oynatıyorsan Dex.'inin, Dwarf oynatıyorsan Con.'unun yüksek olması gerekir (çok istisnai durumlar dışında). Ben bi ara human bir karakterimde Con.'a daha çok önem vermiştim çünkü AC'mi zırhlarla falan düşürüp vurulma şansımı azaltabiliyordum veya mümkünse bana yapılan saldırıları parry ediyordum ama büyülere karşı neredeyse hiçbir savunmam yoktu ve pisi pisine ölmemek için HP'mim yüksek olmasını istemiştim. Bu yüzden Con.'u artırmıştım. Gerçi bu iyi bir taktik değil tavsiye etmiyorum.
2- Aslana en ufak bir numarayı dahi öğretebilmen için en azından **Animal Training**'inin olması lazım. O olmadan sana tavsiyem aslanı eğitmesi için başka birine vermen veya onu sirk yıldızı falan yapman. Çok hoş olabilir.
3- Şimdi ben bunu sana söylemelimiyim söylememelimiyim bilmiyorum. Bi düşüneyim. Hmm... Söyliym bari...
Mehmet Ali'nin attığı zar senin kurtadama dönüşme şansın için atılan zardı. Normalde bir werewolf veya herhangi bir lycanthrope birini ısırırsa verdiği zararın yüzdesi kadar ısırılanın da bir lycant. olma ihtimali vadır. Yani sen 24lük zarar almışsan %24 lycan. olma ihtimalin var. Lycant. olduktan sonra her dolunay veya dolunayı takip eden gecede kontrol dışı değişip etrafı kana buluyorsun. Strenght'in 19 oluyor ve AC, saldırı sayın falan seni bu hale sokan Lycant.la aynı oluyor. Bu durumda sadece gümüş veya +1 veya daha iyi silahlardan zarar görüyorsun. Kan arzunu bastırıp eski haline döndüğünde de kaybettiğin HP'nin 1d6*10'ını (%10-%60) geri alıyorsun. Bu arada, şu an Lycanthropemusun?
4- Claymore benim en çok sevdiğim kılıçlardan biri. Hem çokda iyi silah ona Specialist olmakla iyi etmişin. Şimdi gelelim "Weapon Mastery" olayına.
Bir silahta master olmaki için önce o silahta specialist olman lazım. Ondan sonra o silahta "Weapon Master" olmak için bir Weapon Proficiency Slot'u daha harcaman gerekiyor ama bunun için en az 5. level olman lazım. "Weapon master" olunca Attack ve Damage bonusuna +3, +3 alıyorsun. Dikkat et bunlar normal specialist bonuslarının üzerine eklenmiyor. o bonusların yerine geliyor.
Silah üzerine bir slot daha harcayınca "High Master" oluyorsun. Yine bunu yapabilmek için en az 6.level olman lazım. "High Master" olduğunda master olduğun silahın hızı bir kademe hızlanıyor ve Critical Hitlerinide Thaco zarında 18 değil de 16 üzerinde yapabilir hale geliyorsun. Ve tabi bide "Grand Master" var. Bir slot daha harcadığın zaman da silahın harbi ustası olup Grand Master oluyorsun. Her round yaptığın saldırı sayısı 1 artıyor ve aynı zamanda silahın zarar zarı ve knockdown zarı da bir üst zar kademesine çıkıyor. Yani senin Claymore 2d4/2d8 yerine 2d6/2d10'luk zarar vermeye başlıycak ve Knockdown zarıda 1d10 dan 1d12 ye çıkıcak. Kısaca o seviyeye geldiğinde etrafada terör estiriceksin.
5-Valla Fighter's Handbook yutdışında 18 dolar. Zarlarin ise fiks bir fiyatı yok.
6-Ehem Tarrasque mı, hani nerede? Her dünyada sadece 1 tane olan bu dehşet ötesi yaratığın Forgotten Realms da bir krallığı yokettiği tarihlerde vardır. O kadar çok özelliği varki şimdi ben sana hangisinden bahsetsem acaba.
AC: -3, Movement: 9, Rush 15, Hit Dice: 300 HP (70 HD), Thaco: 5, No. Of Attacks: 6, Damage/Attack: 1d12, 1d12, 2d12, 5d10, 1d10, 1d10, Special Attacks: Sharpness Bite, Terror, Magic resistance: Nil, Size: G (50 feet long), Morale: 15 (Champion), XP Value: 107,000.
Tarrasquelar çoğu zaman uyurlar. Bu uyku süreleri 5d4 aydır. Bu süre sonunda uyanıp 1-2 hafta herşeyi yiyip tekrar yatarlar ama özelikle her 10 yılda bir kesinlikle maksimum aktif olurlar ve en az 1-2 ay bu durumda kalırlar. Ama ondan sonra da 4d4 yıl uyurlar.
İki pençesi ile 1d12lik zarar verir. İki adet boynuzu vardır ve bunların herbiri de 1d10 zarar verir. Kuyruğu 2d12 ve ısırığı da 5d10 vurur. Isırığı "Sword of Sharpness" gibidir. Yani saldırıken Thaco zarında 18 ve üstü atarsa saldırdığı kişinin bir uzvunu (kol, bacak) koparabilir. Turnd'e birkere 15 movement ile koşabilir. Bu durumda boynuzları çifte zarar verir ve altında kalanlar da 4d10luk zarar alır.
Tarrasqueyi gören 3 Hit Dice'ın altındaki yaratıklar donup kalırlar ta ki yaratık gözlerinin önünden uzaklaşana kadar. 3-7 Hdlik yaratıklar kaçarlar. Sadece 7veya daha üstü Hdli yaratıklar onun karşısında kalabilmek için Paraly. karşı save atarlar. Ama atsalarda kaçmayı tercih ederler.
Tarrasque'ın derisi o kadar sağlam ve yansıtıcıdır ki, lightning bolt, cone of cold, magic missile gibi bolt veya ray şeklnde olan büyüleri daima geri yansıtır. Bunların 1/6 atan kişiye , 5/6 havaya yansıma ihtimali vardır. Ateşe ve sıcağa da dayanıklılardır ve her round 1HP regenerate ederler ve sadece +1 ve daha üstü silahlarla vurulabilirler.
7-Bu güzel büyülü kadın sana ilerde asla ama asla sorun olmaz eğer DM'ının yani Mehmet Ali istemediği sürece. Bu arada, o hatunun adı Arzu??!?
8-Thaco'yu sadece büyülü kılıç kullanarak eksiye düşürebiliyorsun. Bu konuda opsşyonel bir kural var. Oda karakterler level atladıkça Thacoları eksiye düşebilir cinsinden. Ama ben thacolaı 1den aşağı asadece büyülü eşyalarla düşürüyorum.
9-yaşadığın yılların tecrübesi sayesinde zekan bilgeliğin falanm artıyor ama bu senin büyü yapmana yarsımcı olmuyor. Sen zaten şu anda da bir cleric veya mage olucak özellilere sahipsin ama o kounuda hiçbir eğiytimin olmadığı iön ileride de yapamıycaksın.
Özgür Sözen... Bir set zar kazandın, tebrik ederim. Zarların eline geçmiştir umarım.
Gelecek ay eğer yer kalırsa oyuncu karakterlerin nasıl tanrı olabilecekleri konusunda bilgi vermek istiyorum.
Şimdi tatilin keyfini çıkarın olurmu?...
"Kanda, Amantos, Madminag, Natagee..."

☒Muhammed 'Nierdre' Dabiri

ar@rım

Yanlış hatırlamıyorsam, geçmiş sayılarımızın birinde Timur, dergimizin Homepage'inden ve site'ımızdaki Mavra Board'dan bahsetmişti **(www.gsmnet.com)**. Eğer internet'e bağlıysanız ve site'mıza uğramışsanız Mavra Board'un nasıl bir yer olduğunu zaten görmüşsünüzdür. Mavra Board, site'ımıza uğrayan herkesin istediği mesajı bırakabileceği ve önceden bırakılan mesajları okuyabileceği "Hyde Park" vari bir bölüm. İşin en güzel yanı herkesin, adını ve e-mail adresini keyfine göre doldurarak, istediği herşeyi Mavra Board'a yazabilmesi (tabi, ahlak sınırlarımızı zorlayacak kelimeler kullanılmadığı sürece).

Ve bu ay bizim için, MAC'in dergimizden ayrılması yüzünden ne kadar hareketli geçtiyse, işte, Mavra Board'da da doğrusu bayağı bir hareket vardı. Geçtiğimiz ayın ortalarında MAC'in dergimizden ayrılması haberi internet'te sizlere ulaşınca, Mavra Board'umuz da bu konuda hararetli tartışmalara sahne oldu. Ben de bu ay, Mavra Board'un bahsettiğim tartışmaları da içeren bir kısmını buraya misafir olarak çağırdım. Böylece hem internet'e ulaşamayanlara Mavra Board'umuzun ne menem birşey olduğunu anlatmış olacağım. Hem de bu ayrılış hikayesini açık ve tarafsız bir şekilde göğüslediğimizi ifade etmiş olacağımı düşünüyorum. Buyrun Mavra Board'a...

Mac'e e-mail attım, dergiyi gerçekten BIRAKMIŞ!?! Onsuz dergi olur mu ya. Kim alır Mac'siz dergiyi???
Kaan <—>

Yaa beyler MAC gerçekten ayrıldıysa bu dergi batar kanımca.
OguZ <evin@ana>

GameShow artık (n'olur,lütfen, please, bitte... vs) ayın birinde çıksın. XX-XXXX gibi dandik bir dergi ayın birinde önce çıkıyo da, benim güzel Game Show'um mu çıkamıcak??? Sorarım size heyhat !#?
Can"krik"SİYAKO <cansiyako@usa.net>

---

mac gidiyo, gerçekten gidiyo, inandınız mı? aferim, yeni bi ilah buluruz size merak etmeyin...
Metaar <hersey_teker_teker@bellatlantic.net>

Kelaynakları kurtaralım.
oGuZ <ööle.bööle@diil>

Dankeschön Karakaçan
Agony <>

MAC bi açıklama yapmalısın... Bu tartışma sürüp gider ,yoksam... Ayrıca en büyük... Hanöö-Boybat Spor...
ddss <d@d.s.s>

---

metaar mac bizim için bi ilah diil... ve senin bizi aşşağılama hakkın yok... ve bööle konuşma yani... o sadece (benim için) bana yakın hissettiim ama biraz(kibarım) kibirli bi arkadaş... tamam mı.... bunu tartışalım...
cat <d@d.s.s.>

---

cat: lafım sana diildi, kime gittiğini ikimiz de biliyoruz, mac'i sevmek başka, gameshow'u mac'in yarattığını sanmak başka, dikkat edersen kullandığım uslüba, görürsün, ki ben de severim mac'i ok?
Metaar <loom@loom.com>

---

metaar: olm... o konuşma bayaa bi kibir doluydu ve ben kibirden nefret ederim... biliyorum sen de kibiri sevmezsin ama kibirli konuştun o zaman... ayrıca o laf kime giderse gitsin ben sinir olduğum bi lafa karışmak isterim... ok?
cat <yok@iste.yok>

---

kibir diil o, nefret...
Metaar <x@jaring.my>

---

o zaman nefretini belirtme şeklinde kibir vardı... yani o konuşmada kesinlikle kibir vardı...
cat <cat@c.a.t>

Evet vardı, ama biliyosun ki aynı şeyi daha önce ben de yaptım, önemli olan bunun farkına varabilmek, ki sen de farkına varmış birisin, ayrıca, bildiğin gibi, hedeflediğim insanlara saldırdım, ve eminim ki neden öle konuştuğumu ikimiz de biliyoruz... Herşeyin yeni yeni farkına varıyorum...
Metaar <hmm@-.net>

Bence de ööle
Agony <neyse.ne@sanane>

---

15 gündür ilk defa yazıyom. Herkese merhaba. Mac dergiyi bırakıyor mu diye sormuyorum çünkü hiç ipimde diil.Ben Gameshow'u her zaman alırım. Metaar sana da kıl oldum. Ne biçim isim lan o ööle? Kulak pası bilmemnesini yazan arkadaş! Sen de git black metal midir nedir işte onları başka yerde kus. Herşeyi bildiğini sanma!!!
AYI <orman@belgrat.net.tr>

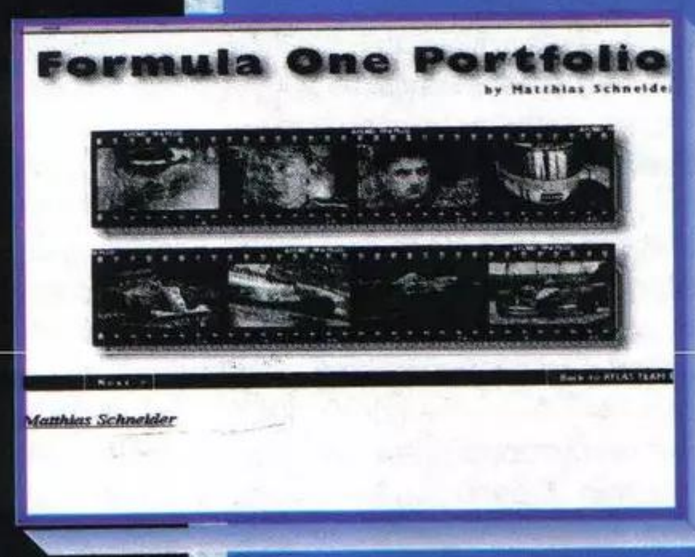
Beyler, burdaki tartışmaların hepsini yakından takip ettiğimi (ettigimizi) belirtmek isterim, bu bir. ikincisi derginin yolunda devam etmesi icin iki kat fazla çalışmamız gerektiğinden pek ortalarda gözükmeyip bazı belirsizlikler içinde sessiz kalmamamızı normal karşılarsınız herhalde, bu iki. Tüm eleştirilerinizi ve fikirlerinizi, dergideki degisiklikler konusundaki düşüncelerinizi de yapıcı oldukları sürece dinlemekteYIM.
Mert <mert@gsmnet.com>

---

ilk once ayı, saol kıl olduun için, sonra da, evet, ben dergiyi meg mert efe için alırım. Mac'in bu dergiye çok şey kattığını biliyorum ama siz dergi sadece Mac'miş gibi davranıyosunuz. Bu insanlar calışmıyo mu? Bu insanlar di mi dergiyi yaratan? Niye kimse onlara bakmiyo? illa birini seçmek mi zorundasınız. Gittikce bazı şeylerin farkına varıyorum dediğim gibi, ve bazı seyleri dinliyorum bazılarından, ama onları burda söleyemem, keşke sizler de bilseniz. Mac'i severim, bu dergiyi okuyan herkes gibi, ama bu dergide (bence) mac kadar iyi yazabilen insanlar da var. Herneyse, dergi çıkınca herşey belli olcak. Bizim de

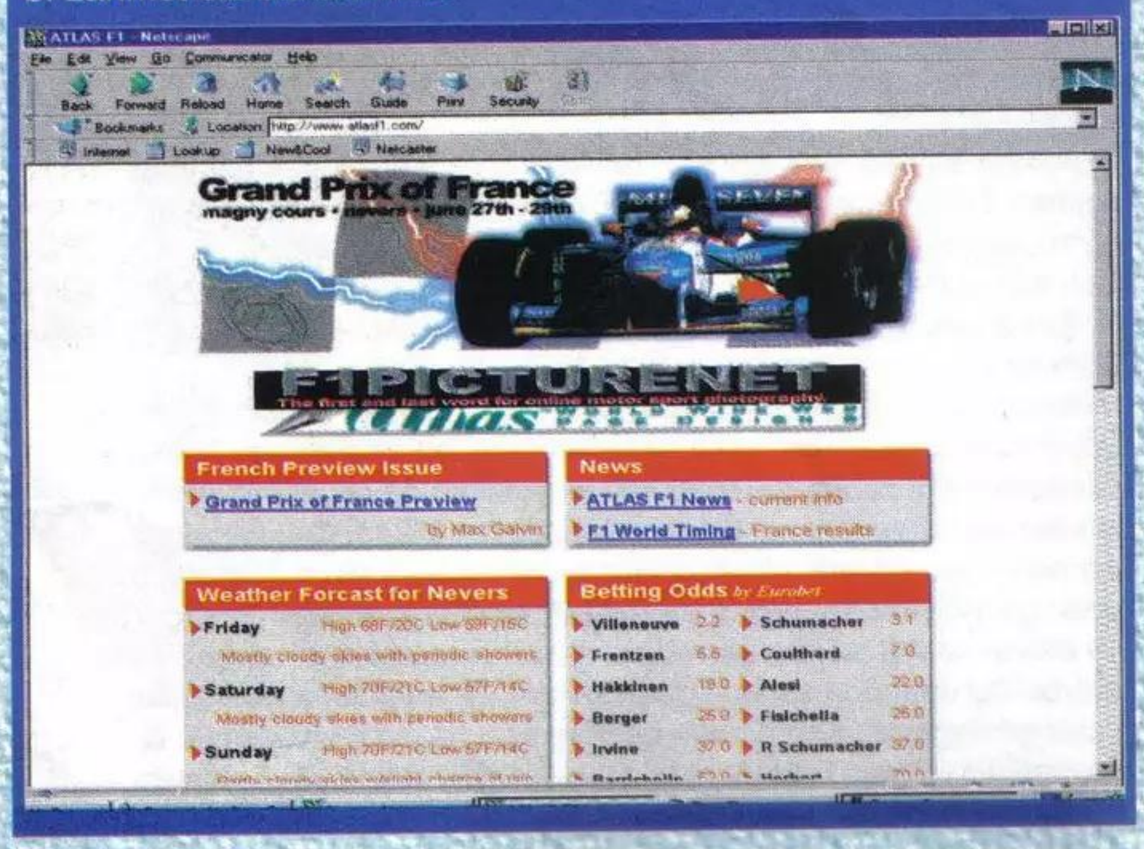
http://www.atlasf1.com

Formula 1 ile uzaktan yakından ilgileniyorsanız buraya girdiğinizde bir daha kolay kolay çıkamazsınız. En son Formula1 haberleri (ama nasıl haberler, gün gün, ay ay. Hatta kaçıranlar için bir de haber arşivi de var), bir sonraki yarış hakkında bilgiler (Pistin özellikleri, resimleri vb), bir önceki yarış hakkında (kim kazanmış, kim kaza yapmış (yazık Panis'e), kim geçen senenin Qualify rekorunu kırıp, arkasındaki pilota 2 saniye takmış, kim bitirdiği her yarışı kazanmış, ehehe) eleştirmenlerin ve okuyucuların yorumları, Photo Gallery de süper resimler (ama siyah beyaz uhu). Kısacası Formula 1 deyince aklınıza gelen her türlü şey bu sitede var. Ben bu yazıyı yazdığımda Fransa Magny Course yarışı olmamıştı. Ve ben o pisti artık çok iyi tanıyorum. Ve pazar günkü yarışı daha farklı bir gözle seyredeceğim.



Bir de benim hoşuma giden ilginç bir köşe var. 'One year ago, this week in Formula One'. Çok iyi fikir ya. İnsan neydi, ne oldu diyemeden edemiyor.

Ha bir de son yarış üzerine tahmin bölümü var, ona da gittiğinizde bi zahmet siz bakarsınhız.



yaptığımız sacmalık, adamlar bisi demiyo, biz onların yerine tartışıyoz. Bu arada, yesil adam, saol, bi beyzbol sopasi isterdim cocukluumdan beri :)
Metaar <loom@loombar.com>

---

başka calışmayan yok demiyorum metaar, ama bu dergiyi piyasadaki diğerlerinden ayıran şeyin mac olduğunu düşünüyorüm. Dediğin gibi, dergi çıktığında göreceğiz, ve ben ikinci bir XX-XXXX göreceğimizden korkuyorum. Mert de yazmışı yazmış ama birşey dememiş susta politikacı gibi.
Kaan <—->

---

yaw... noluyo... mac ayrılıyo... iyi ama o kendini nası tatmin edicek... yazı yazması gerekmiyo mu... ya da ben mi onu yanlış tanıdım... alla alla... yaw bence mert, meg, timur ve şahin gibi insanlar iyi yaziyo.. ki mert bayaa değişti... sebebi tahmin ediyorum... (sormayın bana) timur'u da çok severim... şahin bayaa iyidir... mert iyileşiyo git gide... mac bozuluyodu ama... isteksiz yazıyo gibiydi... biraz tatil istiyo sanırım... neyse ben gameshow'u almaya dewam edicem... en büyük hanoo-boybat spor...
cat <d@d.s.s>

Internet üzerinden Red Alert oynamak isterseniz veya Cooltalk veya IPhone ile konuşmak isterseniz HEMEN BANA MAiL ATIINNnnn :))
fATAL <hakki@pamuk.cc.cu.edu.tr>

Bakınız.. Gameshow dergisini çok seviyorum ama eğer Mac ayrılırsa emin olun o dergiyi ne ben alacağım ne de aldıracağım!
Kaan <amaral@escortnet.com>

MAC gider dergi biter... Kaan'a katılıyorum. MAC'siz bir Gameshow'un XX-xxxx'dan pek bi farkı kalacağını sanmıyorum. Kısacası R.I.P. Gameshow. :(((
robin <bosver@yaw.com>

Beyler bayanlar, dergiyi görmeden ne konuşuyosunuz ya?(umbertonun lafı). önce bi dergiyi görün bence. O zaman hepimiz anlıycaz iyi mi kötü mü...
Metaar <uhhu@muhhu.po>

Metaar haklı. Dergiyi bi alın beğenmezseniz bi daha almazsınız.
Agony <sana@ne>

Millet....Ben bu dergiyi ilk sayısından beri almaya devam ediyorum. Ve emin olinki MAC yokken de dergi kalitesini diğerleri yanında gösteriyordu, MAC yokken de... tamam, belki MAC'ın ayrılması kötü olcak, ama bu demek değildir ki dergi sönecek, hepimizin başına taş yağacak! Bu dergide çalışmakta olan herkes taa 1. sayıdan beri elinden geldiğini yapıyor unutmayın ki bu dergi yoktan 2-3 kişi ile ortaya cıktı, başından iyi şeylerde geçti kötü şeylerde... Eski sayılar (renksizler ve fotokopiler) tahmin ediyorum pek az kişide var. Siz bu dergiyi almaya başladığınızda belki de ilk renkli sayısı idi. Ve siz "aa negüzel ne keyifli dergiymiş" dediniz belki. AMA bu derginin o renkli sayılara gelene kadar kaç fırın ekmek yediğini çok kişinin bilceğini sanmıyorum. Kısacası, "MAC giderse dergi biter" gibi vurucu lafları bi kenara bırakıp da bi de olayların iç yüzlerine bakın. Bu dergi buraya gökten zembil ile inmedi, bizim sayemizde geldi. Ama n'oolur bizim sayemizde yeryüzünden silinmesin.... NOT: Mert, maillerini bekliyorum....
Fatih "MeNeMeN" Uysal <fatihu@superonline.com>

HÜLLEEAAANN!! Ulan Gerzekler... MAC gidince dergiyi almayacak olanlar... Bi daha GameShow Home Page'e ve özellikle de Mavra Board veya Chat'e kesinlikle bir daha gelmeyin! Yüzsüz dönekler... Bi degelip burda "mac gider gameshow biter" zırvası geçmeyin... Hayırsız herifler... Bre enayiler, siz sanki MAC'in umrundaydınız da onuniçin bırakıp gitti... Dergiyi almayacaksanız da aldırmamak gibi bi iş yapmayın... Kesin artık, olmuşa değil olaaklara bakın... Dediim gibi... Dergiyi bi daha almayacak olanlar buıralara da bi daha gelmeyin!!
<GORKEM>

Heeeyyyt!!!! Olm şu GameShow artık ayın birinde çıksın. Haa,bu arada Mac giderse GameShow almam ve aldırmam diyen nankörler Allah'larından bulsun...
krik(can siyako) <cansiyako@usa.net>

F.Uysal'a katılıyorum. Bu dergi renksizdi bi zamanları ve başlarda mac'siz ayakta duruyodu. Bu dergi bu hale mac getirmedi. Onun da katkısı var ama bence diğerleri (özellikle meg) çok daha fazla uğraştı. Ve bunu bi daha sölüyorum, dergi renksizken çok daha güzeldi. 11. sayının bana ne kadar büyük bi zevk verdiğini kimse bilemez. Ve o sayıları hiç bi zaman a4'lerle karşılaştıramam. Benim ki biraz saçmalık sayılabilir, yani dergi a4 oldu kötü oldu demiyorum, çünkü bu işin bi de ticari yönü var. Gameshow artık eskisi kadar samimi diil, neden bilmiyorum, Mac'in ayrılması dergiye ne getircek ne götürcek onu da gelecek sayıda görcez.... Mr.Umberto, pijama nerde?
Metaar <zortie@hotmail.com>

---

yaw yeter... robin ve kaan almassanız almayın alla alla...yeter yaw.... ben gameshow'u herzaman alacağıma söz veriyorum... cidden... mert... meg... timur... şahin... burak... bahadır... muhammet dabiri... özgür... efe... engin... gökhan... serkan... polat... levent... (sıra önemli diil bence)hepinizi seviyorum... yanınızdayım... merak etmeyin... mac gidince dergi batmasın lütfen... zaten batmaz sanırım... bayaa ilerlediniz, bi daa sıfırdan başlamayın...
cat <d@d.s.s.>

Olm kendinize gelin. Siz MAC sorunuyla uğraşırken kelaynakların nesli tükeniyor.
Agony <yalarım@sizi>

http://www.kurbaga.com

Raksnet'den Gumba'nınmış sanırım bu site. Kendisi ile hiç muhabbetim yok. Ama tebrik etmek lazım kendilerini. Türkiye gibi bir yerde böyle bir olaya girmişler. Gidip bakmak lazım. Ben gittim aşağıdaki alt başlıklarda değişik konularda köşeler var.

Sinema Bahçesi: Şu anda gösterimde olan filmler hakkında kısa tanıtımlar, hangi sinemalarda oynadıkları, filmlerin yapımcılarının web sitelarına linkler falan filan... Ellerine sağlık güzel olmuş.

Sitex Midi Dünyası: Ben baktığımda Under Construction'dı. Değişik müzik türlerinde midi dosyalarına buradan ulaşabileceksiniz.

Visual Basic: Benim hiç işim olmaz ama Visiual Basic ile ilgileenler kendilerini kaybedebilirler.

Oyunlar: Ne sıklıkla yenileniyor bilmiyorum ama birkaç oyun açıklması var. Güzel, güzel.

The Lords Realm: Arkadaşlar burada bir olaya girmişler ama sanırım kendileri de çok zor bir şey yaptıklarının farkındalar. Türkiye'de On-line Quake oynanabilen bir server kuracaklar. Şu anda kurulum aşamasında.

Endülüs Postası: Edebiyat dergisi olayına girmişler. Beni aşıyo valla. Şiirlerle felan ilgili olanlar bi baksınlar bence.(şiir deyince de sizin aklınıza Mert zayıfı geliyo mu?)

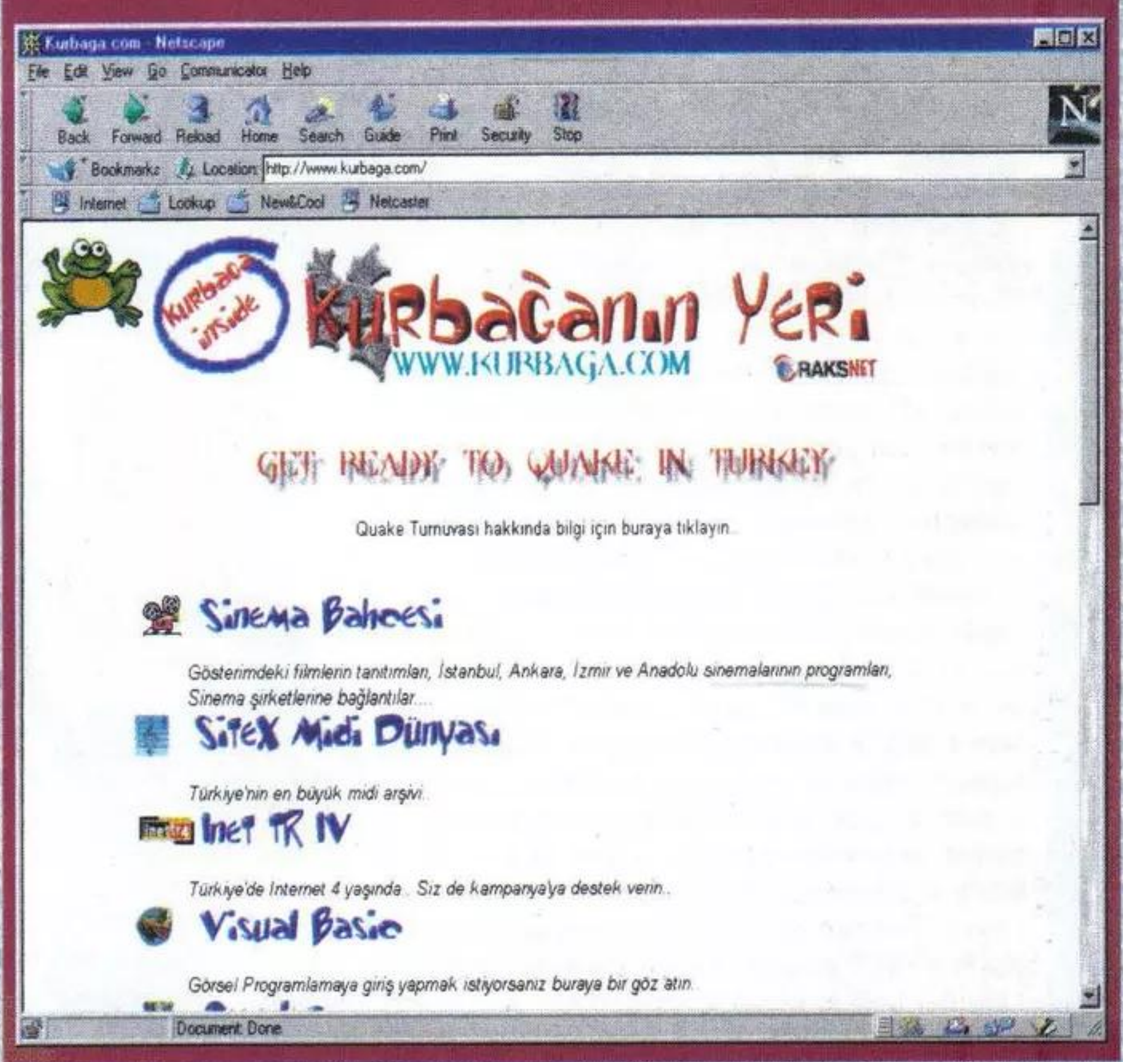
Otomobiller: Başlamak işin yarısıymış. Bu arkadaşlar da bunu düşünüp başlamışlar herhalde. Ama öyle bırakmışlar. Neyse, zamanla olacak.

Mizah: Çok komik şeyler var, hemen gidin bakın diyemeyeceğim ama bence özenle hazırlanmış.

BillBoard: Ben baktığımda geçici hizmey dışı gibi birşey yazıyordu. İsminden ne olduğunu çıkarın bakalım.

IRC: Onların IRC dünyası. Scriptler falan da var. Arasıra bakmak lazım.

Mpeg3: Birçoğunun yeni hobisi mpeg3'lere buradan ulaşabilir her türlü bilgiyi alabilirsiniz. Mpeg3 sitelarına da linkler var. Tekrar tebrikler...



İşte irc.aidata.com.tr'deki chat manyaklarından bazıları v2.0:

|Black|: Ulen, herif IRCOP oldu eyi mi? Ehue! yalarım abi...

Cleopatra: Yüzyıllardan beri süregelen aşkımı sana itiraf ediyom. Hiç iplemiyon beni - Senin Sezar'ın ehehehe!

|FiBuLal|: Naber kız? Seni bir kaç kere #elma'da olup da #gameshow'da yokken yakaladım, gözüm üzerinde... :)

Gezgin: Tatilde. Gelse de geyik bassak!

Metaar: Hem mavra board, hem #gameshow. Sağlam okur! Bi de ipna olmasa!

set: #gameshow odasının daimilerinden. Ama ikinci keleğini de yaptı bana. Fazla ömrü yok... :)

NewsTED: Abi, söyle o Hetfield'a karşıma çıkmasın bi daha. Yazı yazmak yerine, piknige gitmek ne demekmiş göstericem.

Skywalker: Olm, bi tatil dedin, çektin gittin. Özledim seni, gel sevgiline... :)

Sun-M: Uzun zamandır yok piyasada. Acaip dedikodu birikti, gelse de anlatsam.

|zul: Yaktım olm sizi. Bu son şansınız. Eger bu ay da göndermezseniz, bütün sırlarınızı açıklıcam (38'den başlıcam eheuhe).

AMIGA DOStu

Bu ay çok iğrenç geçti benim için. Dışımdaki dünya ile içimdeki dünya arasındaki çelişki gittikçe arttı. Ruh dünyam çıkmaz sokaklarla doldu. Her gün bir tanesine toslamaktan bezdim artık. Sağımda ve solumda bir silah gibi taşıdığım çoşku ve umutlarım bu ay terkettiler beni. Gündüzleri kaçtım olmadı, gecelere sığındım yine olmadı. Ben ve öteki diye ikiye bölündüm. Ben kaçtım, diğeri kovaladı. Yüzleşmek istemediğim diğerimden kaçmaktan yoruldum. İşte bu ay diğerine yakalanmış haldeyim. Artık kaçamıyorum ama çaresiz kalmayı da kabul edemiyorum. Ne yapacağımı bilmiyorum. İçimde kaynaşan kurtlar var sanki. Sürekli yok oluşa doğru sürükleniyorum. Varolmaktan başka bir de yoksam eğer ben, gömün beni o zaman. Dünyaya son kez yeraltından bakayım. Sonra bırakın beni, varolmamanın kara boşluğunda, o dehşet yığını içersinde eriyip gideyim; geriye kırmızı bir gül yaprağı olarak dönmek üzere...

☒Polat 'Zebani' Yarışçı

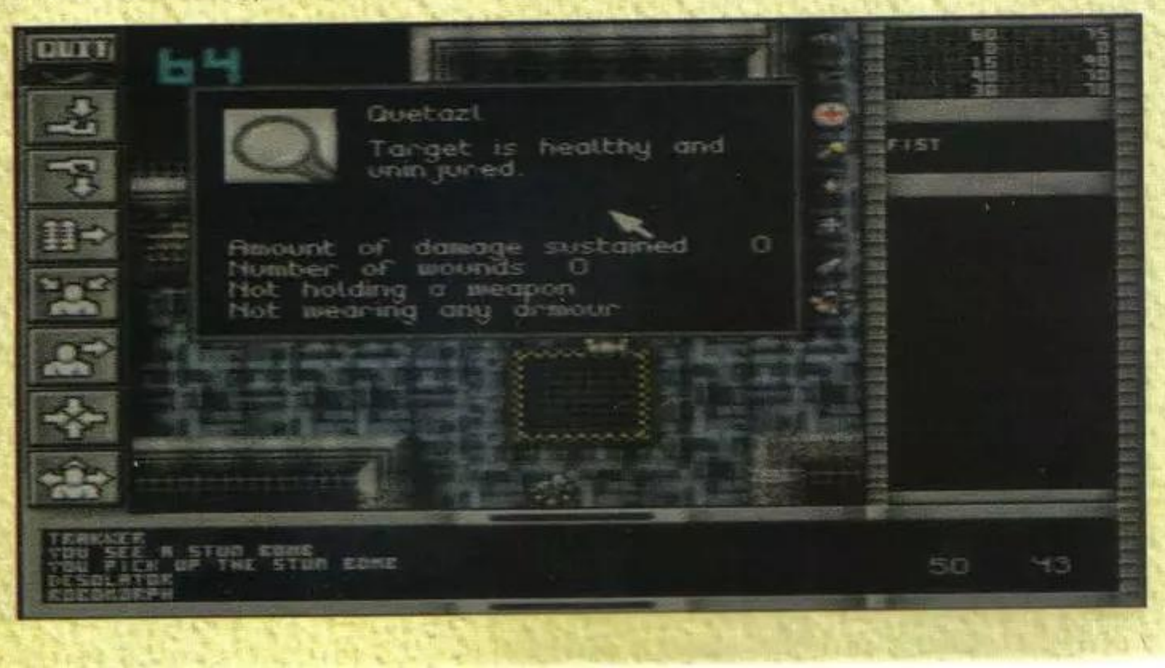
HILT 2

Gelin şimdi bir oyun tasarımı yapalım hep beraber (kağıt üzerinde). İlk önce hayal gücü dar 2 programcı, orta kulağı bozuk bir müzikçi, hayatı boyunca büyük bir grafiker olmak isteyen ama nedense hep küçük işlerin adamı olan bir grafiker ve eğer varsa, 1 tane de hayatta herşeyden sıkılmayı çok iyi beceren ve her yaptığı işi yarım bırakan (bu biraz ben oluyorum ama!!) bir Tester alınır. Kafalar birleştirilerek çoşku ve umut içinde bir oyun yapmaya karar verilir (buradaki çoşku ve umut shareware olup, çoluk çocuğun cebinde kalan ufak miktardaki dolarları toplamak ile eş anlamlıdır). Sıra "nasıl bir oyun yapmalı" tartışmasına gelmiştir. İçlerinde düşünme yeteneği "faraza" gelişmiş olan grafiker, 4-5 kahramanın bilinmeyen bir yerde, hiç bilmediği lanetli düşmanları, hiçbir zaman olmayacak ölüm kusan silahların dehşetli senfonisi eşliğinde yerle bir edip, biricik dünyamızı kurtarmalarını konu alan bir fikir atar orta yere. Diğer düşünmekten sıkılan dar imgeliler bu mükemmel! fikrinden dolayı kendilerini düşünme derdinden kurtaran grafikeri "yeah, cool, good" gibi seslerle kutlarlar. Zavallı grafiker de karşısında kıyas yapacağı bir düşünce göremediği için fikrinin güzel olduğuna inanır ve diğerleriyle birlikte "mahşerin dört atlısı" isimli projeye startı vermiş olur. İşte yaklaşık birkaç zamandan sonra (bu ne demekse!) iki veya üç A1200, çoğu kullanılmaktan cılkı çıkmış bol read write error'lü flopyy disket, kırılmış birkaç joystick, topu kömür karası olmuş mouse, renkleri birbirine karışmış bir iki monitör, sabır, endişe, aksama, sigara, kola, çay, yetersiz ışık ve bozuk gözlerinde sayesinde oyun en nihayet bitmiş olur. Tipler çok sevinir. Her biri yaptığı işten oldukça memnun bir şekilde kendini shareware aleminin birkaç yüz dolarlık yeşil hayallerine kaptırır. Son olarak adet yerini bulsun diye gözler Tester'a çevrilir. O da "kalite okey'dir abi" der ve tüm dünyanın fena halde merakla! beklediği HILT II piyasaya (daha doğrusu kutusuz, jelatinsiz, kullanım kılavuzsuz olarak Boardlara) sürülür. Walla samimi bir itirafta bulunmak istiyorum: bu son aylarda Amiga da çıkan oyunların hepsine uyuz oluyorum. PC lerin dünyayı istilasından sonra, büyük programcıların tası tarağı toplayıp istila kuvvetlerinin emri altına girmiş olması en çok Shareware kafalılara yaradı galiba. Böylesine güzel bir alette (AGA) böylesine kalitesiz oyun yapmakta bir zanaat sayılır. Baksanıza daha birincisinden haberimiz yokken HILT oyunun ikincisi çıkmış. Yani bu shareware kafalılar belli ki kendi türevlerinden olan birkaç yaratığı birincisiyle etkilemişler ve paraları bittiği için hemen ikincisini yapıp piyasaya sürmüşler. yani üfff, arz talep meselesi diyerek konuyu kapatıyor ve hemen Müthiş oyun HILT II'nin çok gerekli açıklamasına geçiyorum. Silahları hazırlayın...

HILT II, adından da anlamayacağınız gibi, uyduruk iki tane tane koordinat arasında, evrim trajedisi zavallı yaratıkların kol gezdiği, asla ve asla olmayan ve olmayacak silahların sergilendiği, ve her nedense koskoca galakside bir tek bizim dünyamıza göz diktikleri bir yerde, dört kahramanın bir dolu abuk sabuk durumla karşı karşıya kalıp, oluk oluk kan akıtarak "iyiler kötüleri yener ve yenmelidir" mesajını verdikleri puzzle-action ve strateji karışımı bir oyun. Biraz Crusader ve acayip Valhallaya benziyor. Tabii programcılar da bunun farkında olacaklar ki valhalladan daha iyi olması için göz boyama taktiklerine başvurmuşlar. Mesela bolca (ve anlamsız) silah, round sistemi (yani sırayla bir oynayıcı bir düşman oynuyor) ve harita sistemi gibi...Şimdiiii size biraz oyunun oynanış sisteminden bahsedeyim ve acilen huzurlarınızdan defolayım diyorum. Zaten yerimiz dar (bunu her seferinde yazıcam. sakın rahatsız olmayın. Sizden önce rahatsız olması gereken iki hıyar editör var). Hadi:

Şimdi hiç giriş menülerine takılmak istemiyorum. Zaten onlar klasik. Bilmeyen yok. Ordan bi tane görev seçin bir, kendinize dört adet hilkat garibesi kahraman seçin iki ve start mission diyin üç. Burası bu kadar (zaten yerimiz dar ho ho!!). Bu işlemlerden sonra karşınıza çıkacak ekrandan dolayı "abi bu oyun wallahi Valhalla" diyerek dehşete düşebilirsiniz ama wallahi de billahi de oyun Valhalla değil. Layout'u (türkçesini bulamadım) fena halde acayip benziyor o kadar. Şincik oyun üstten görünüyor, yani kuşbakışı. Çevreye dağılmış ve sırf oyunu zorlaştırmak için yapılmış bir sürü tuzak var. Herhangi bir yere ayak basar basmaz mayın dibinizde patlayıveriyor. Ayrıca etrafta bir sürü abidik gubidik silahlar var. Bazıları uzun menzilli olmasına rağmen hiçbir işe yaramıyor. Ayrıca çok çabuk ölüyorsunuz dikkat. Benim tavsiyem adamlarınız kıç kıça hareket ettirmek yerine düşmanın çevresine dağıtın ve ondan sonrada düşmanı dağıtın. Bu arada düşmanlar bir başka acayip. Sizi görür görmez ateş ediyorlar ve nedense her attıkları isabet ediyor. Yani işiniz zor. Ekranın sağı solu ikon mikon (ne var olmaz mı?) kaynıyor. Ayrıca alt tarafta mesaj ekranı var, arada bir bakın gözünüz çıkmaz (gereksiz saldırganlık!).

Evet oyunda anlatılacak fazla birşey yok. Her oyunda ki her level da her zaman olduğu gibi (bu ne be?) düşmanları temizlemek esas amacınız. Sonra diğer mission başlıyor ve bu çember sinirleriniz daralana kadar devam ediyor. Sonra da imdadınıza adaptör yetişiyor merak etmeyin (zaten yerimiz dar!!hi ho). Walla oyun hakkında en başta yeteri kadar konuştum (yazmak da olur). Yani güzel shareware oyunlar da var ama birkaç yüz dolar kazanmak için "sus da otur oyna, bak oyun oyun diyosun, yapıyoz işte" mantığı güdülerek yapılmış bir oyundan ne kadar zevk alınır bilmiyorum. Sonuçta HILT II sadece ama sadece çok boş zamanı olup da, sadece ama sadece oyun oynamak isteyen kişilerin tercihi olur bence. Eğer öyleyse 2 diskete ve harcayacağınız azcık paraya değer. Ne demişler Altının değerini Sarrafı bilirmiş. Bir gün bir Sarraf çıkacak ve Altının (AGA) gerçek değerini gösterecek. Ha unutmadan Umberto Eco bu oyunu da oynamış ve bakın nasıl yorum yapmış: "il delirium del potto ami mondo sittari es marconi rise de fulitari". Anlamadıysanız türkçe mealini Mert'e sorun (zaten yerimiz dar muhahaaaaaaaa)...



QUASAR WARS

Bakın şimdi bakın bir tane uzay geminiz var. Bir tane de üstten görünüşlü bir uzayınız (nasıl olur demeyin bekleyin). Sonra sizi her an darmadağın etmeyi bekleyen evren dolusu düşmanlarınız. Şimdi soruyorum: Siz bana, ufacık tefecik içi dolu turşucuk bir gemiye atlayıp bu evrenin belalarıyla uzay kovboyculuğu oynamak için bir tane ana sebep, bir tane de yardımcı sebep gösterebilir misiniz? Durun ben tahmin etmeye çalışayım: ana sebep, kafanızı mavi gökyüzüne doğru kaldırıp güzelim mavi gökyüzünün gerisinde her an bir düşman olduğunu düşünecek kadar paranoyaksınız (Amerikalılar mesela). Yardımcı sebep, insan evladının insan evladından başka dostu yoktur (yine amerikalılar!!). Öyleyse atlayın bakalım ufacık geminize, alın elinize zevk çubuğunu, dalın evrenin kara boşluğuna bakalım neler çıkacak. Bence "Shoot'em up" oyunlarını yapanların acayip sorunları var. Yani iyinin karşısında kötü, doğrunun karşısında yanlış, güzelin karşısında çirkin (bunlar aslında zıtların birliği denilen uzun bir konuya giriyor ve ayrıca yerimiz dar hohihohhh) gibi ikilemler yaratan insanoğlu kendine ve başkalarına karşı dostluktan başka bir de nefret etme kavramını geliştirmiştir (zaten vardı da gelişti işte). Sizin anlayacağınız her an bizi yok etmek isteyen pis uzaylı mahlukatlar varken (varsayılırken) neden onlardan öldüresiye nefret etmeyelim. Neden uzaya salak salak yaratıklar doluşturup onları gebertmek istemeyelim. Neden amerikalıların çektiği paranoyak bilim kurgu filmlerini zevkle seyretmeyelim. Diğer insanlara karşı olan nefretini olanca bastıran insanoğlu neden kara boşlukta gezinip de bizi yok etmek isteyen bir uzaylı yaratıp onlardan nefret etmesin? Hadi bakalım şimdi uzaylı mahlukatlarından nefret etme zamanı. Hemen gidin joy bilgisayara, alın Quasar Wars'ı ve başlayın yaratık avına. Hem "independence day" de bu pislikler güzelim kıtalarımızı yerle bir etmemişler miydi? intikam... Walla aslında ben hiç hazetmiyorum bu shoot'em Up'lardan. Rengarenk bir ekranda sağda solda uçuşan acayip anti geometrik nesneleri takip edip onları vurmak bana hiç ilginç gelmiyor. Başkalarının paranoyak düşüncelerinden doğmuş ve vahşi hayal güçleriyle harmanlanmış bir mahlukat operasına olan ihtiyaç bir kedinin bir bisiklete olan ihtiyacı kadardır zannımca (zaten yerimiz dar ahiiiiiiiii). Neyse (zaten yerimiz dar, ohaaaaaaa) şimdi biz işimize bakalım.

Quasar Wars, daha önce Amiga da milyonlarcasına şahit olduğumuz kusturucu, tekdüze, sıkıcı, hayattan bezdirici (bugünlerde biraz karamsarım da) alt-klasik

bile olmayan (ne demekse!) ve her nedense artık inat mıdır nedir hala yapılmaya devam paslanmış bir başka shoot'em up. Yine bir geminiz var; kendisi ufak marifetleri büyük, silahlarınız var ki onlar da ancak psikopat bir designer'ın yapacağı cinsten. Bir de teknolojileri büyük olupta beyinleri küçük mahlukatlar var. E bir shoot'em up için gerekli herşey hazır abi. Asıl joystiğe de kurtar şu güzelim uzayı bu lanetlerden. Şimdi zaten yerimiz dar (hihi), ben diyorum ki oyunda bazı menüler var onları açıklamassam iki editör hıyarı belamı verir sonra. Zaten zır zır ötüyorlar yok edebiyat yapıyormuşum, yok masal anlatıyormuşum diye. Görün ey uzay kahramanları, esas mahlukat belası yukarlarda değil benim yanımda...

MISSION INFO: Dan dun bir shoot'em up oyununa mission info gibi iddialı bir menu koyan programcının bence kompleksleri vardır. Yine de "orayı yok et, burayı yok et hatta şurayı da yok et!" yazılarını okumak isteyenler için. Ayrıca bu oyunun programcısının yakalandığı andan itibaren katli vaciptir.

WEAPON SUPPLY: Bir oyunu abartalımda nasıl olursa olsun anlamına gelen bir seçenek. İstediğiniz silahı seçin, abartın, kendinizi güçlü hissedin, hepsini öldürün ve bu oyunu yapan programcıyı bulursanız gereksiz şiddet kullanmaktan çekinmeyin.

SPECIAL SHIP ITEMS: Siz bakmayın special yazdığına, aslında yukardaki menüden farkı yok. İşte gemiye ve oynayana biraz gaz vermek için konulmuş gereksizlikler resitali. Ayrıca oyunun programcısının kellesini gümüş tepside istiyorum.

START MISSION: Aslında bu menünün esas ismi "Start Dan Dun". Dedik ya programcı kompleksli diye (yerimiz dar, yerimiz!!). Neyse ben bıktım artık. Eğer programcıyı bulursanız kafasını baltayla ikiye bölüp, göz bebeklerini çocuklara verin misket diye oynasınlar (kaflik hesabı).

Şimdi oyunun biraz oynanış sisteminden bahsedelim diycem ama 7 denizin albızları canımı alsın böyle birşey yok. Oyun, sadece ve sadece alttaki radarda düşmanların yerlerini tayin etmek, takip etmek, teyakkuz etmek (ne demek?) ve tekbir edip ruhlarını (eğer varsa) sonsuza kadar şad etmekten ibaret (silahları f tuşlarından değiştirin). Bunun aksini ispat edecek olana sol kolumu veririm. Bundan başka da anlatılacak hiçbir şey yok, olsa da yerimiz yok (öhö). Zaten iki kıl editörden biri mutlaka "yazın uzun lan" diyeceklerdir, onun için ben kısa kesiyim de gidiyim. Abi oyunu gerçekten "yaw ne zamandan beri Amiga da bir shoot'em up oynamıyordum dur sen" diyenler alsın lütfen. Grafikleri fena değil, sesleri berbat, joystiği kötü, disketleri iki olan Quasar Wars ne yazık ki amacına ulaşmayan kötü bir tatmin örneği. Alın diyemiyorum, almayın demek istemiyorum, ne yaparsanız yapın ama yapmadan önce yazıyı bir kere daha okuyun ve okuduktan sonra da yırtın atın. Ha bu arada Umberto Eco oyun için "dışsal yaşam formlarının felsefik çıkarımlarını bilimsel yoldan ifade eden mükemmel bir örnek" derken Mert de "size katılıyorum, katılmak zorundayım" diyerek oyuna farklı bir açıdan yaklaşan ilk kişiler olmuşlardır, bunu bilin. Ve şunu asla unutmayın: oyunun programcısının bulunup acilen öldürülmesi insanlığın tarihinin devamı için çok önemlidir; ve tarihin akışı kesintiye uğramamalıdır (yerimiz dar diyorum hala ben)...

JOY BİLGİSAYAR

Amiga için en yeni oyun, utility, ve Aminet CD'leri
Türkiyenin en geniş Amiga 1200 oyun ve utility arşivi
PC için en yeni disk ve CD-Rom oyunları
CD-Rom oyunlarında cazip fiyatlar.
Amiga ve PC'de resimli oyun kataloğu
Aztech CD-Romlar, Sound Galaxy Ses kartları.
Türkiye'nin her yerine kargo ile sipariş gönderilir.
Ücretsiz Amiga ve PC listemizi isteyiniz.

AMIGA CD'LERİ
AMIGA CD'LERİ
AMIGA CD'LERİ
AMIGA CD'LERİ
AMIGA CD'LERİ
AZTECH ÜRÜNLERİ
AZTECH ÜRÜNLERİ
AZTECH ÜRÜNLERİ
AZTECH ÜRÜNLERİ
AZTECH ÜRÜNLERİ
AMIGA
HIZLANDIRICI
KARTLARI

Adres: OSMANAĞA MAH. NÜZHET EFENDİ SOK. EKŞİOĞLU MERKEZ HAN
No: 9/26 KADIKÖY / İSTANBUL (Akbank Yanı)
TEL: (216) 348 20 79-FAX: (216) 418 56 88

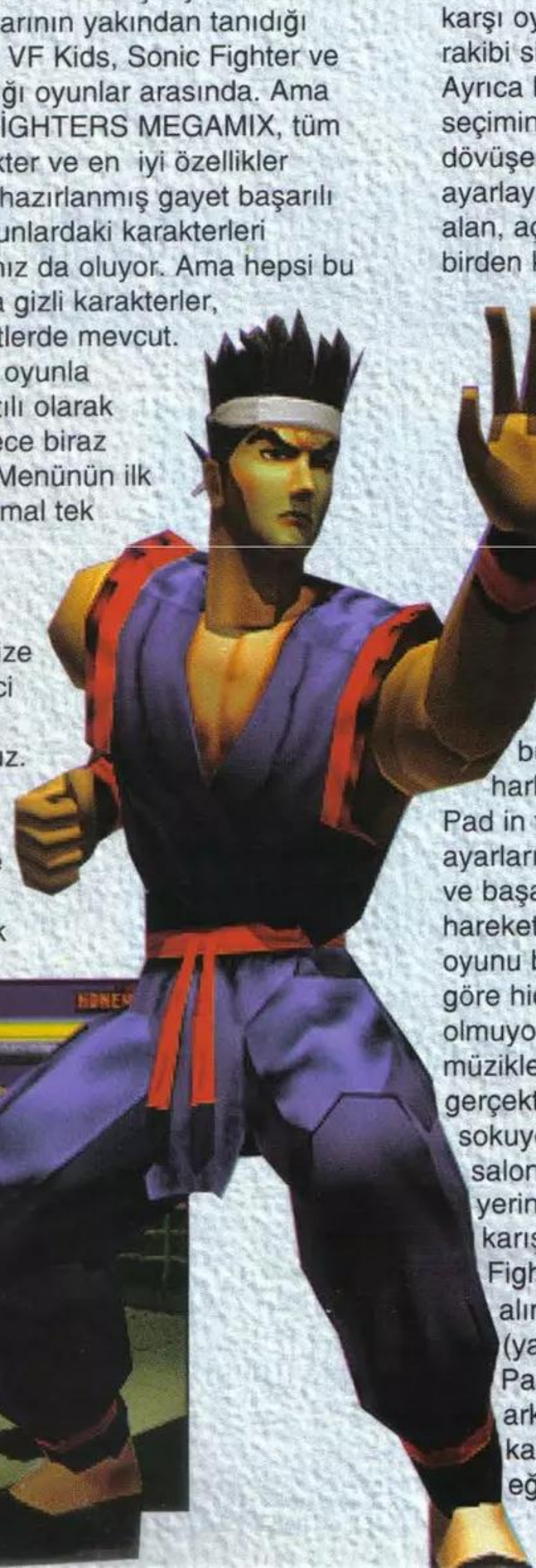
ANOTHER WORLD

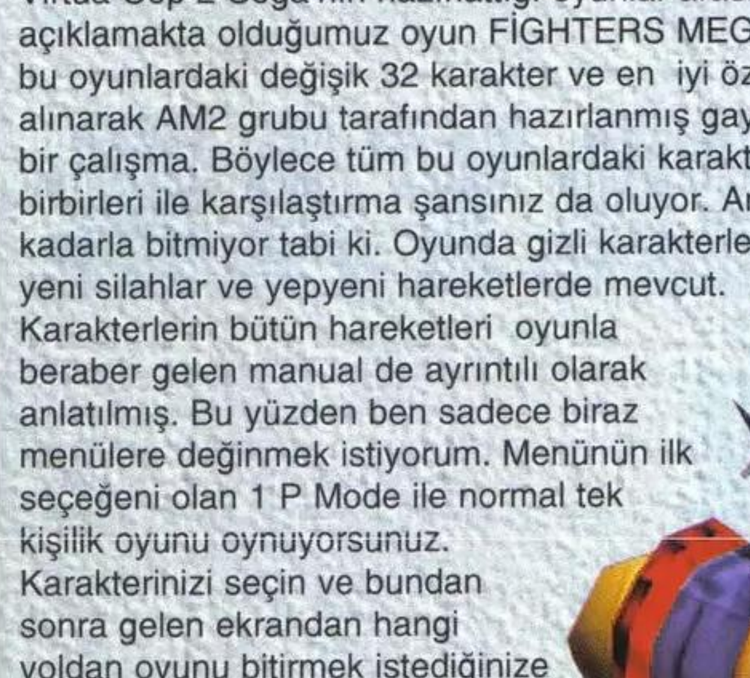
Bir zamanlar atari vardı. Hani 8 renklik grafikleri, bip bip ! tarzından ses efektleriyle gözlerimizi boyuyan (tabi o zamanlar) o muhteşem makine. Daha sonra C64'ler ve Amiga'lar girdi oyun dünyasına. Pc'lerde çok geçmeden bu kervana katıldılar mecburen. Yıllarca bunlarla eğlenip coştuk. Ama artık ülkemizde iyice yaygınlaşan ve genel olarak konsol makinaları diye tabir ettiğimiz daha çok oyun oynamak için yapılmış 32 ve 64 bitlik Cd-rom'lu makinalar var. Durum böyle olunca biz de dergide konsollarla ilgili bir köşe açmaya karar verdik (arz talep meselesi). Bu köşede konsol makinalarının oyunlarının (şimdilik sadece Sega Satürn) açıklamalarına yer vereceğiz. Köşemiz ile ilgili her türlü düşünce ve burada olmasını istediğiz şeyleri çekinmeden bize yazın. Bu ay Sega'nın konsolu olan Sega Satürn için hazırlanmış iki adet oyunumuz var. Sonic 3D ve Fighters Megamix. İlk oyununumuz olan Sonic 3D tam bir Sega klasiği. Tek fark oyunun 3 boyutlu (izometrik olması). Diğer oyunumuz olan Fighter Megamix ise dövüş (yani vur, kır ve öldür) tarzı oyunları sevenlerin hoşlanacağı türden.

☒Özgür 'Konsol Amca' Gültekin

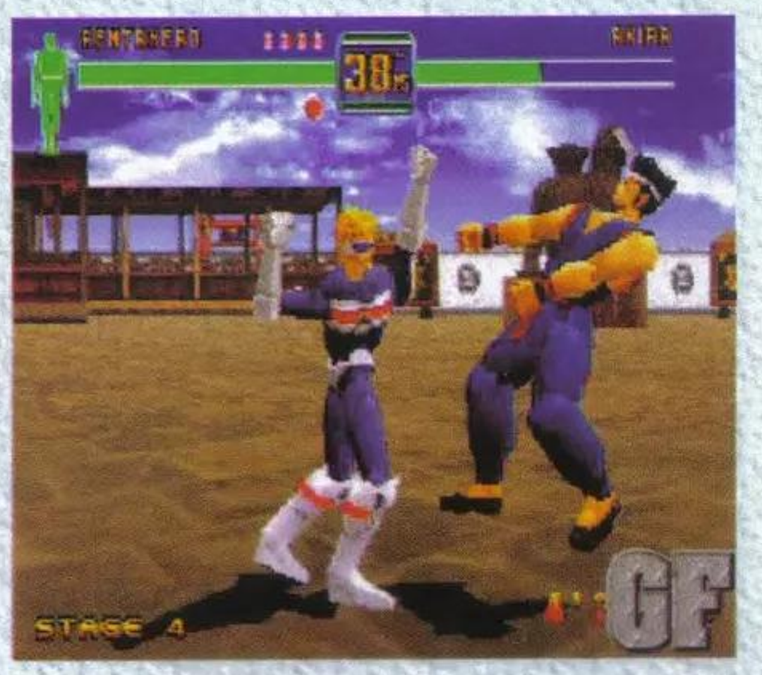
FIGHTER'S MEGAMIX

Arcade salonları, çoğumuzun binbir zorlukla biriktirdiği harçlıkları bir kaç jeton uğruna harcadığı büyülü dünyalar. Arcade makinalarının o muhteşem ses ve görüntü özellikleri küçükken kaçımızın aklını başından almamıştır ki. Bu ucubik salonlarda zamanında vakitlerini geçirenler iyi bilirler. Arcade salonları altın çağlarını yaşarken Street Fighter II ve Double Dragon oyunları bayağı bir rağbet görüyorlardı. Sonra teknoloji ve programlara tekniklerinin ilerlemesi doğrultusunda 3 boyutlu yeni yeni dövüş oyunları yapılmaya başlandı. Virtua Fighter gibi yüzlerce bilmemne fighter tipi oyun sürüldü piyasaya. Tabi ki Sega'da bu pazardan pay kapmak için kendi konsolu için yine bu tarzda oyunlar yaptı. Bu türün meraklılarının yakından tanıdığı Virtua Fighter, Fighting Vipers, VF Kids, Sonic Fighter ve Virtua Cop 2 Sega'nın hazırlattığı oyunlar arasında. Ama açıklamakta olduğumuz oyun FİGHTERS MEGAMIX, tüm bu oyunlardaki değişik 32 karakter ve en iyi özellikler alınarak AM2 grubu tarafından hazırlanmış gayet başarılı bir çalışma. Böylece tüm bu oyunlardaki karakterleri birbirleri ile karşılaştırma şansınız da oluyor. Ama hepsi bu kadarla bitmiyor tabi ki. Oyunda gizli karakterler, yeni silahlar ve yepyeni hareketlerde mevcut. Karakterlerin bütün hareketleri oyunla beraber gelen manual de ayrıntılı olarak anlatılmış. Bu yüzden ben sadece biraz menülere değinmek istiyorum. Menünün ilk seçeğeni olan 1 P Mode ile normal tek kişilik oyunu oynuyorsunuz. Karakterinizi seçin ve bundan sonra gelen ekrandan hangi yoldan oyunu bitirmek istediğinize karar verin (4 ayrı yol var). İkinci seçenek olan Survival Mode ile önce gene bir karakter seçiyoruz. Daha sonra oyunun zaman limitini ayarlıyoruz. Yani ayarladığımız bu süre içinde ne kadar adam dövebileceğimizi (veya ne kadar adamdan dayak yiyeceğimizi) dolayısı ile ne kadar dayanıklı olabileceğimizi ölçüyoruz. Üçüncü seçenek olan VS Mode ile oyunu eğer ikinci bir Game Pad'iniz varsa sevdiğiniz (veya sevmediğiniz) bir arkadaşınızla yada bilgiyasayara karşı oynayabilirsiniz. Buradaki bilgisayara karşı oynarken tek fark rakibi sizin seçebilmeniz. Ayrıca karakter seçiminden sonra dövüşeceğiniz yeri de ayarlayabilirsiniz (kapalı alan, açık alan veya ikisi birden karışık).





Dördüncü seçenek Team Battle Mode ile önce iki kişi karşılıklı veya tek kişi bilgisayara karşı oynayıp oynamıyacağınızı seçiyorsunuz. Daha sonra ise kendi dövüş timinizi oluşturuyorsunuz (8 kişilik bir tim) ve sırayla karşı takımın timi ile kapışıyorsunuz (ehe ! bizim kurduğumuz mavra team rakip derginin timine göre bayağı bi başarılı oldu). Bu seçenekte ayrıca daha önce VS mode da açıkladığım gibi oyunu oynayacağınız ortamı ayarlayabilir ve her karşı tarafın karakterini yendiğinizde diğer rakibe geçerken enerjinizin yenilenip yenilenmemesi (recover life, don't recover life) gibi şeyleri de ayarlayabilirsiniz. Son seçenek olan training ile de seçtiğiniz herhangi karakterle hareketleri öğrenmek açısından alıştırma yapabilirsiniz. Ayrıca bu kısımda start tuşuna basarak o karakterin yapabileceği harketlerin listesini de görebiliyorsunuz. Ayarlar kısmından ise Joy Pad in tuşlarını kafanıza göre değiştirebilirsiniz ve ses, müzik gibi ayarları da yapabilirsiniz. Oyun Pc'deki benzerlerine göre oldukça iyi ve başarılı hazırlanmış. Örneğin rakibinizin etrafında 3 boyutlu olarak hareket edebiliyorsunuz (yani dönebiliyorsunuz) ayrıca grafikler, eğer oyunu büyük ekran bir televizyonda oynuyorsanız arcade makinalarına göre hiç de farklı olmuyor. Ses ve müzikler ise insanı gerçekten havaya sokuyor. Bence Arcade salonlarına takılmak yerine bir çok oyunun karışımından oluşan Fighter Megamix'i alın ve mümkünse (yani iki adet Joy Pad'ini varsa) bir arkadaşınızla karşılıklı olarak eğlenin.

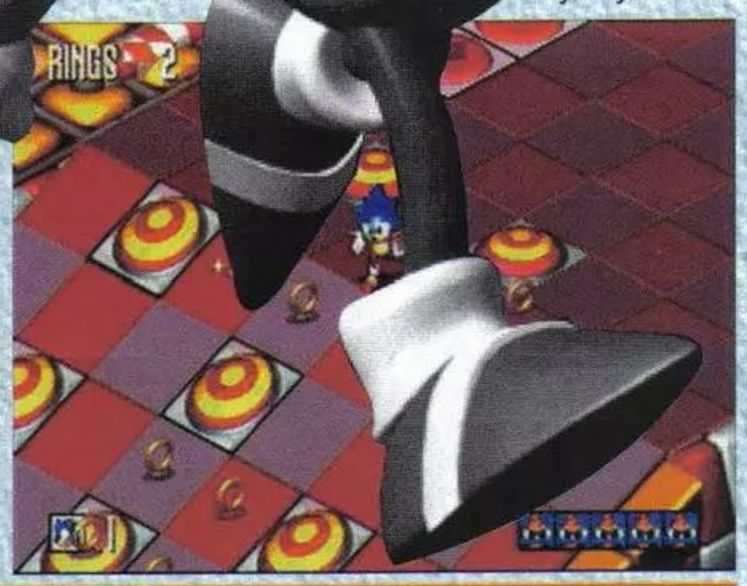


SONIC 3D

Sıcaklardan bunaltı geldiyse, elbiseleriniz terden üzerinize yapışıyorsa, dışarı çıkıp biraz yürüyünce aşırı derece de terlemeye başlıyorsanız, hatta ve hatta köpeğiniz vantilatörünü sizinle paylaşmak istemiyorsa yapılacak tek şey eve kapanıp buz gibi bir cola açarak Sega Satürnüzün başına oturmak olmalı. Oturdunuz ama ne yapacaksınız ? hangi oyunu oynacaksınız.? İşte size gayet basit hoplamalı, zıplamalı (platform tarzı) çoook zevkli bir oyun Sonic 3D.

Sega'nın meşhur yaratığı Sonic'i bilmeyeniniz yoktur sanırım. Hani şu mavi renkli, beyaz eldivenli ve kırmızı ayakkabılı yaratık canım. Daha öncede Sega tarafından birçok oyunu yapılan sevimli kahramanımızın bu seferki macerası alışılanın aksine 2 boyutlu (sadece yandan) değil, adından da anlaşıldığı gibi 3 boyutlu (izometrik) olarak oynanıyor. İlk başlarda kontroller bu açıdan size biraz zor gelsede, zamanla buna alışıyor ve 3 boyutlu ortamda gayet rahat hareket edebiliyorsunuz. Sonic'in bu seferki görevi kötü yürekli ebil yaratıkları öldürüp, ortaya çıkan kuşları kurtarmak. Bölümleri bitirebilmek için o bölümde belirtilen miktar kadar (bunu ekranın sağ alt köşesindeki göstergeden anlayabilirsiniz) kuş kurtarmanız gerek. Kurtardığınız bu kuşları her bölümde havada asılı duran dev yüzüğe atlayıp tutunarak özgürlüklerine kavuşturabilirsiniz. Ama tüm bunları yapmak anlatıldığı kadar kolay değil tabi ki. Bin türlü değişik yaratık ve engel işinizi zorlaştırıyor. Ayrıca bunlar yetmezmiş gibi bir de puan kazanmak için etraftaki yüzükleri toplamanız lazım. Bölümlerde sağda solda göreceğiniz TV'leri patlattığınızda içlerinden çıkan değişik objeler (shields, rings v.b.) bize yardımcı olacak yegane objeler. Oyun bonus ekranları hariç hep bu şekilde değişik grafikli bölümlerde geçiyor. Bonus ekranlarında ise belirli bir zaman içinde bir yol veya bir tünelde hızla hareket ederek belirli bir miktar yüzüğü topluyorsunuz. Kontroller gayet basit, düşmanlarınızı saf dışı etmek için üstlerine zıplayabiliyor veya çok hızlı bir şekilde yuvarlanıp onlara çarpabiliyorsunuz. Eğer bölümler içinde kayboluyorsanız Start tuşuna basarak gelen ekrandan o bölümün haritasını görebilirsiniz. Ayrıca bu ekrandan zaman ve score durumunuzu da öğrenebiliyorsunuz.

Oyun grafikleri gayet hoş ve şirin olarak hazırlanmış. Bölümleri geçtikçe oynadığınız mekanlarda değişiyor. Sırf vakit geçirmek için oynayacak birşeyler arıyorsanız Sonic 3D'yi bir deneyin.



SEGA CHEATS

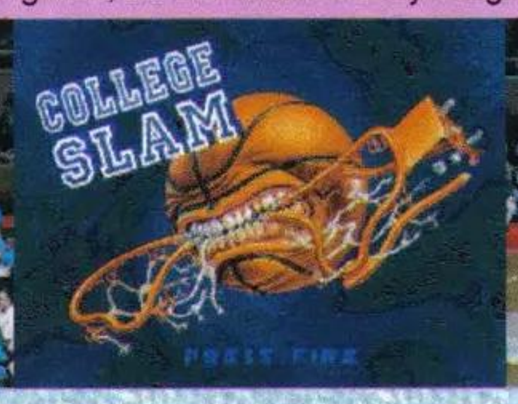
COLLEGE SLAM BASKETBALL

İlk önce hemen itiraf edeyim. Bu cheatleri denemiş değilim. Onbeş gündür başının etini yediğim derginin Cheatçibaşısı Mert'in güvenilir kaynaklarına ben de güveniyorum (başka çarem yok şimdilik, bi daha ki ay söz, hepsini denicem).

Yarı Sahadan Smaç Yapma:
Today's Match-up Screen ekranında, beş saniye süreyle yukarı ve aşağı tuşlarına basılı tutun. Sonra bir tuşa basıp oyuna geçin. Artık acaip smaçlar yapabilirsiniz.

Gizli Takımlar:
Press Start yazan giriş ekranında Sol, Yukarı, B, Yukarı, Aşağı, Yukarı Sağa ve C tuşlarına sırayla basın. Şimdi Team Select ekranına girdiğiniz de gizli takımları göreceksiniz (görecekler değil mi Mert? Sırıtma öyle pis pis, güven telkin et bana).

Tornado Olayına girmek:
Tonight Match-up ekranı girer girmez, joypaddeki tuşlara saat yönünde basmaya başlayın. Spiker anonsu bitirip maça girdiğinde, siz de tornado olayına girmiş oluyorsunuz.



SONIC 3D BLAST

Yukarıda sizlere açıklamaya çalıştığım Sonic 3D'nin çok genel amaçlı cheatlerini, halkımın hizmetine sokuyorum (ne demekse).

Giriş ekranında Yukarı+Sola, ve A,C tuşlarına basılı tutarken, START'a basın (ne biliim ben start'a hangi elinizle basacağınızı, annenizi çağırın o bassın). Normal olaraktan oyuna girin. Oyun sırasında Pause'a basıp aşağıdaki tuşları değişik amaçlar için kullanın.

A : Bölüm geçmek için (Ah Mert Ah, Ben bu oyunun yazısını yazarken nerelerdeysin sen?)
B : Level geçmek için.stage (Bak ya, Level geçmek için bile cheat varmş)
C : Bölüm Sonu Canavarı olayına direk başlamak için (Yok, yok, ben bu cheati kullanmazdım herhalde).
X : Ekstra bir hak.
Y : Ekstra bonus.
Z : Bir Chaos Emerald'ına ne dersiniz (ben çok iyi derim ama çok geç oldu derim).

TOP10

1- Fighters Megamix
2- Mass Destruction
3- Panzer Dragon 2
4- Scorcher
5- Tilt
6- Manx TT
7- Area 51
8- Vipe out
9- Sonic 3D
10- Daytona USA Champ. Ed

Not: Bu Liste Sega'nın Türkiye Distribütörü Aral İthalat'ın Sega Saturn oyunları Haziran 1997 satış rakamlarına göre düzenlenmiştir.

YOLUN sonu

KUSMUK

Ters adamı o kadar kızdırdık ki kaçtı sonunda. Terso, tersliklerini de yanına aldı ve gitti. Gitti gitmesine de ortalıkta hala o kadar çok terslik var ki bunları yazmazsak kusasımız gelecek, biliyoruz. Biz de bu terslikleri sizin üstünüze kusmaya karar verdik. Kusura kalmayın, yazıyı okuduktan sonra bi zahmet yıkanırsınız artık.

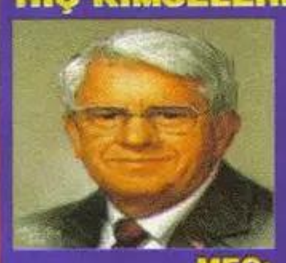
Bütün ay midem bulandı zaten. Nedir bu bilgisayar piyasasından benim çektiğim ya. 9 ay önce alemdeki en kral konfigurasyonu yapıp bir PC alıyorsun ve 9 ay sonra içinden hiçbir şeyi satamıyorsun. Satmaya kalksan 'Abi senin CD-Rom'unun 10 kat hızlısı şu anda 100$ zaten, ben seninkine 15$ vereyim' dediklerinde, o CD-Rom'u 15 parçaya bölüp adamın bir yerlerine sokasım geliyor, kendimi zor tutuyorum. Nedir? Teknolojiye ayak uydurmak için 15 günde bir yeni parça alıp bilgisayara takacak mıyız? Yok artık. Birileri bizimle gayet açık seçik olarak oyun oynuyor. Bir ürünün fiyatını ilk önce hayvan gibi düşürüp sonra iki katı fiatına onun 10 kat hızlısını yapıyorlar. Sonra da o 10 kat hızı gerektirecek software çıkarıyorlar. Bizi de maymun ediyorlar. Ne farkı var ki teknoloji maymunlarının, şrmpanzelerden farkı. Bilen varsa söylesin.Söyleyene de engel olmasın...

☒Y.S.Y.

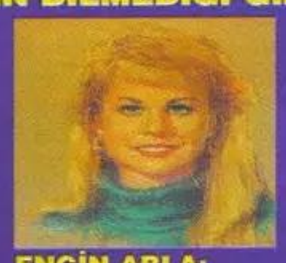
HOLLYWOOD'DAN TEKLİF VAR...

1) Engin Abla'ya, "Ateşli Dudaklar" filminde genelev sahibini canlandırması için teklif var. Yardımcı kadın oyuncu Madonna.
2) Timur'a, "Yeni Kıta" filminde Cristoph Coloumb'u oynaması için teklif var. Yardımcı erkek oyuncu Gerard Depardue.
3) Zebani'ye tedavisi olmayan psikopat ve sinir hastasını oynaması için teklif var. Yardımcı erkek oyuncu Dustin Hoffman.
4) Mert'e, "İmkansız Aşk" filminde aşık ve ayyaş sevgiliyi oynaması için teklif var. Yardımcı erkek oyuncu Val Kilmer.
5) Meg'e, "Baba:8" filmine tabiki Baba'yı oynaması için teklif var. Yardımcı erkek oyuncu Al Pacino.
6) Şahin'e, "Ressam" filminde sürrealist ressamı oynaması için teklif var. Yardımcı erkek oyuncu Christopher Lambert.

HİÇ KİMSELERİN BİLMEDİĞİ GİZLİ KALMIŞ YETENEKLERİMİZ...

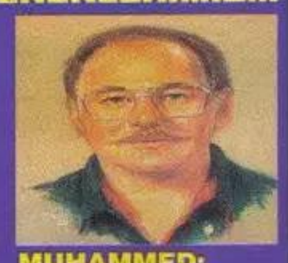


MEG: Bakmayın dergi işlerinden kafayı yediğine.Aslında çok iyi araba kullanır ama ancak kapalı pistlerde.

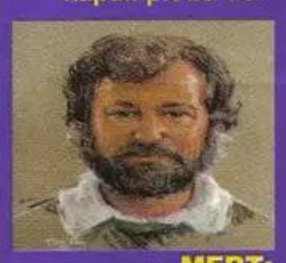


ENGİN ABLA: Mutfakta pek göremememize rağmen çok güzel börekler açar, dolma sarar ve et kavurur.

SERKAN: Dört işlemde pek başarılı sayılmaz ama Beyin Olimpiyatları takımındakilere özel "zeka" dersleri veriyor.

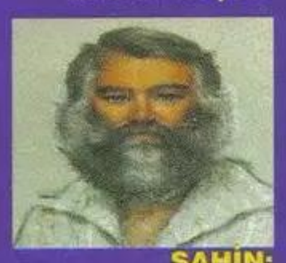


MUHAMMED: FRP ve Magic delisi olduğunu bakmayın. Aslında çok güzel Magic Kart falı açar

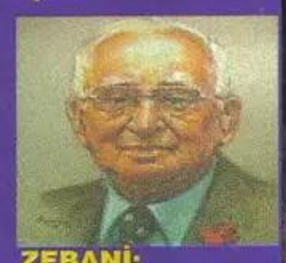


MERT: Şiir, edebiyat, sanat falan hava civa. Milli sporumuz güreşte 10 tane Koca Yusuf gelse bana mısın demez.

TİMUR: Amerika'da U2 konserine gittiğini söylüyor ama Timur çok içli saz çalar ve arabesk türküler söyler.



ŞAHİN: Evinin bir köşesinde binbir çeşit sürüngen ve böcek yetiştirir. Bu hayvanlarla da acaip iyi anlaşır.



ZEBANİ: Her ne kadar alt yazıları okumaktan filmi seyredemesede çok iyi ingilizce, italyanca okur, konuşur ve çevirir.

TATİLDE NEREYE GİTTİLER?

1) Mert, Photoshop, Corel Draw ve Quark Express kurslarına devam etti.
2) Meg, Almanya'ya gitti. Nedenini kimseye söylememiş ama çantasına doldurduğu el bombalarını görenler var.
3) Zebani, bütün tatilini odasında televizyonun karşısında geçirmiş olmasına rağmen nereye gittiğini soranlara ısrarla cevap vermiyor.
4) Engin Abla, yanmak, denize girmek için Bodrum'a gittiğini söylüyor ama Bodrum'a gidenler kendisini hiç görmemişler.
5) Timur'a artık tatil falan yok!
6) MAC'in nereye gittiğini bilen var mı?

TOP 10 TÜRKİYE

1) X-WING vs TIE FIGHTER
2) REDNECK RAMPAGE
3) PREMIER MANAGER 97
4) OUTLAWS
5) REDNECK RAMPAGE
6) NEED FOR SPEED 2
7) M.D.K.
8) KICK OFF 97
9) WAGES OF WAR
10) SHIVERS 2

TOP 10 DEUTSCHLAND

1) CONNECTING TO GERMANY...
2) FAILED... TRYING AGAIN...
3) STILL FAILED.
4) REMOTE COMPUTER IS
5) NOT AVAILABLE.
6) DEUTSCHLAND TOP 10 LIST
7) CAN NOT BE TAKEN
8) THIS MONTH
9) BECAUSE OF
10) COMMUNICATION PROBLEM

IN

- "MAC gitti. Artık Gameshow okumam" diye bağırmak, mesaj yazmak.
- Yazlığa gitmek, böcekler ve sivrisineklerle uğraşmak. Odadaki sineklerin hepsini öldürebileceğine bir an olsun inanmak.
- CD veren dergilerin hepsini almak, içlerindeki yazıları okumadan bir kenara fırlatmak.
- Dergide karşılanan sabahlarda tanesi 15bin liradan puaça yemek.
- Her ay zam yapmayan bir matbaacı bulmak.

OUT

- MAC'e mektup yazmak. Yazsan da postalamak.
- Ayın birinde gazeteciye "Gameshow" çıktı mı diye sormak.
- "Yarın sınavım var, yazımı yazamayacağım" yalanını okullar kapandığı için artık söyleyememek.
- "Nasıl olacak bu işler" diye yerinmek, ağlamak, dizlere vurmak.
- Uzun ve bol pantolonların üzerine, üstünde "MAC GİTTİ, UHUHU" yazan siyahtan siyaha bir şekilde degrade t-shirt, hatta kazak giymek. Ayakkabılar topuksuz.

bilgisayarınızı aldığınız o mutlu günde,
her konfigurasyonda en hesaplı PC'ler

o güne kadar kaçırdığınız klasikleri aradığınızda,
2000 oyunluk dev oyun arşivi

onlardan sıkılıp en yeni oyunları istediğinizde,
dünyayla aynı anda oyun getirme

upgrade yapmaya karar verdiğinizde,
her keseye uygun opsiyonlar

bir de printer ekleyelim dediğinizde,
bütün yazıcı markaları

ekonomik yan ürünler aradığınızda,
aklınıza gelecek her türlüsüyle

en ufak bir probleminizde,
hardware ve software desteği

kısacası her zaman yanınızdayız...

KAMER Bilgisayar

IHLAMURDERE CAD. ÇELEBİOĞLI SOK. AKEL HAN NO: 2/5 80690 BEŞİKTAŞ ISTANBUL

TEL: (212) 260 02 25 - (212) 260 37 76 FAX&MODEM: (212) 259 07 91

SEGA®

ORİJİNAL

MEGA DRIVE

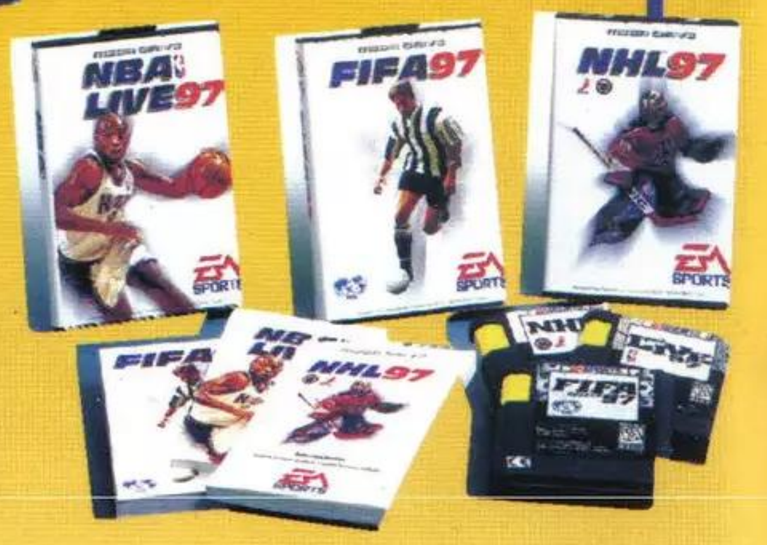
II

- Her zevke uygun yüzlerce oyun çeşidi
- Orjinal Pal sistem konsol + Made in Japan kalitesi
- Türkiye distribütörü Aral İthalat Ltd.in servis garantisi..

KAMPANYA

KDV DAHİL

125.- $



Bir SEGA klasiği...
Sonic 3D ile MEGA DRIVE II'nin üç boyutlu dünyasını keşfedin...

- **16 bit oyun konsolunda rakipsiz...**
- **Biribirinden etkili grafiklerle ve zengin efektlerle birleştirilmiş tam kontrol, hızlı aksiyon...**
- **700'den fazla oyun...**
- **Zengin aksesuarlar...**

SEGA® ARAL® **ARAL İTHALAT LTD.**

TÜRKİYE DİSTRİBÜTÖRÜ

İSTOÇ 6.ADA NO.68 MAHMUTBEY 34550 İSTANBUL Internet web: http://www.aral.com.tr
Fax: 0 212 659 44 64 Pbx: 0 212 659 26 73 E-Mail 1:aral@aral.com.tr E-Mail 2:sega@aral.com.tr

SEGA YETKİLİ SATICILARI:

ANKARA: Aydede Oyuncak Kızılay 434 29 15 **Megatek Ltd.** Kızılay 417 03 33 **Kanarya Ticaret** 433 51 35 Kızılay **ESKİŞEHİR: Mega** 233 15 75 **GAZİANTEP: Aydoğan Ltd.** 230 13 42 **İSTANBUL: Anten Elektronik** Caddebostan 350 77 30 **Atlantis Ltd.** Sirkeci 511 50 13 **Elit Oyuncak** Akmerkez 282 04 96 **Esen Ltd.** Unkapanı 512 99 00 **Halley Oyuncak** Capitol 391 64 93 **İlpa Ltd.** Avcılar 509 57 70 **Demirtaş Ticaret** Tahtakale 527 49 96 **D&R** Erenköy 273 27 90 **Dünya Gençlik** Kâğıthane 294 90 60 **MSM** Yeşilköy 573 37 98-99 **W.Computer&Games** Selamiçeşme 358 13 24 **Toys"Я"us** Carousel 543 54 19 **Sega Show Center** Sahrayicedid 355 31 75 **İZMİT: Toys"Я"us** 335 33 70-71 **İZMİR: Erday Ltd.** Basmane 489 01 55 **Modem** Alsancak 463 63 61 **Avrasya Pazarı** Karşıyaka 364 00 05 **KAYSERİ: Sar Elektronik** 232 68 38 **TRABZON: Yuma Oyuncak** 321 75 16

UYARI !
Satın alacağınız ürünlerde Sega helogramlarına, Özel seri numaralı garanti etiketlerine ve onaylı Aral İthalat Garanti Kartlarına dikkat ediniz.